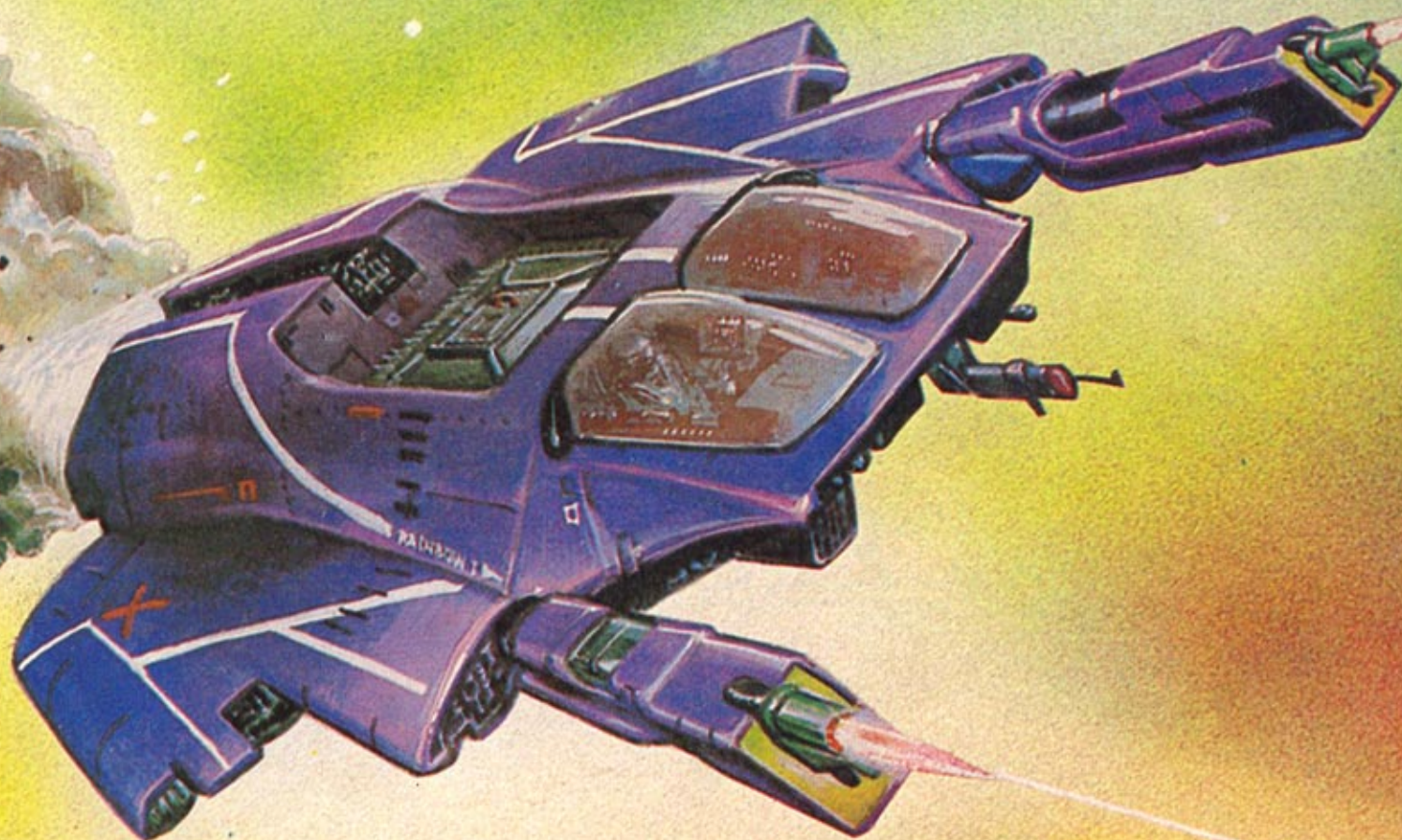
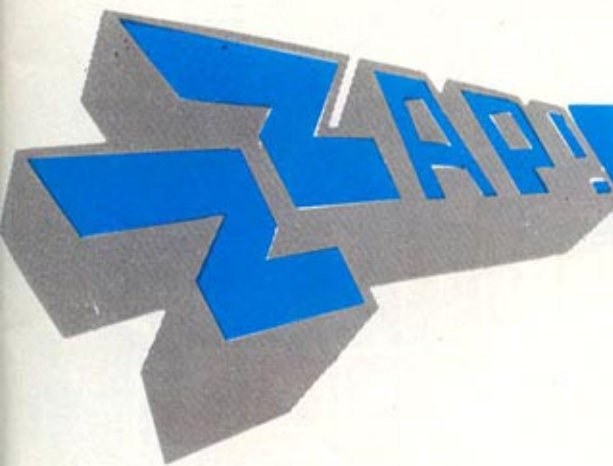
ZZAP!
ANNO 1 N° 6
NOVEMBRE 1986 L. 3.500
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER ATARI C. 64 C. 16 MSX
LA MEDAGLIA D'ORO È
WORLD GAMES
giochi caldi del mese
VIETNAM
SANXION
WINTER EVENTS
PASSEGGIANDO CON TWIDDY
vita e miracoli di John Twiddy bravo ragazzo e bravo programmatore
PRIMIZIE DI NATALE
una camionata di novità da piazzare sotto l'albero

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe

TARZAN Owned by EDGAR RICE BORROUGHS, Inc.
And Used by Permission
Tarzan
®
MICROPOOL
La leggenda
di un bambino rapito,
poi allevato dalle scimmie.
Il bambino divenne un uomo
IL SIGNORE
DELLA GIUNGLA
L. 19.900
Commodore 64
Spectrum
Amstrad
Copyright © 1983, 1986 EDGAR RICE BORROUGHS Inc.
All rights reserved
martech
SOFT center
Distribuito da MASTERTRONIC/SOFT CENTER - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 22
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/51986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Viale Famagosta 75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

I GIOCHI CALDI

SEMPRE I SOLITI

L'INTERVISTA DI NOVEMBRE

FlashFire

IL JOYSTICK per chi ha la mano «pesante»

★ PRECISO
★ AFFIDABILE
★ ROBUSTO

Disponibile nei modelli:

- a lamelle
- a microswitch
- autofuoco

FLASH FIRE è disponibile presso tutti i distributori autorizzati
È un'esclusiva **MASTERTRONIC/SOFT CENTER** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

PRIMA PAGINA

"Expert: computer games promote violence"
"The humble video nasties for its adverse effects on children".

THE CANBERRA TIMES, FRIDAY, JULY 18, 1986

Il titolo e sottotitolo che aprono questa Prima Pagina sono apparsi sul quotidiano di Canberra, la capitale dell'Australia. Tradotti in italiano:

"Dice un esperto: i computer giochi promuovono la violenza"

"L'umile videogioco sta facendo concorrenza ai film violenti e pronografici per gli effetti deleteri che ha sui bambini".

Assurdo, ma vero. Il direttore del Centro Studi sui Media del Dipartimento Educazione dell'Australia meridionale, Paul Gathercoal, crede che i computer giochi promuovano le rapine in banca, l'assassinio dei poliziotti, la diffusione della droga e anche la masturbazione. Il signor Gathercoal condanna **Frankie Goes to Hollywood** perché incoraggia a prendere pasticche e il problema potrà soltanto peggiorare nella prossima decade. Che problema? Ma veramente i computer giochi inducono la gente a commettere reati? Noi certamente non crediamo che sia così. Ma meno che le persone come il signor Gathercoal non la smettano di fare perversi collegamenti tra i computer giochi e gli atti di violenza, quello che ora sembra ridicolo potrà forse diventare realtà.

Il signor Gathercoal, sta condannando il prodotto della sua fertile immaginazione. Forse che la gente come il signor Gathercioal sta tentando di tranquillizzare la sua coscienza condannando fantasie perverse simili alle sue? Prendere pasticche in **Frankie Goes to Hollywood**? A dire il vero, il pensiero non ha mai fatto capolino nel nostro cervello e dubito che una simile idea abbia fatto capolino nel cervello di coloro che hanno comprato il gioco.

Il signor Gathercoal continua dicendo che "qualunque ragazzo di quattro o cinque anni, con dei soldi in tasca, può entrare in un negozio di computer giochi e comprasi **Strip Poker** e giocarselo nel privato della propria casa senza infrangere la legge. Se si trattasse di un film o di una viedocassetta sarebbe un reato (vederlo ad un minorenne)". Beh, ma se fosse un film o una videocassetta allora sarebbe molto più esplicito e richiederebbe molta meno immaginazione. Vi immaginate un bambino di cinque anni, seduto al suo C64, che invece di giocare con il gioco **Strip Poker** appena acquistato, gioca a fare la "cose sporche"? Può un bambino essere veramente influenzato da un irreale insieme di pixel? Abbastanza sa commettere un crimine? Non abbiamo mai sentito niente del genere. Saremo sorpresi se una cosa del genere succederà in futuro.

"Johnny, perché hai ucciso tre poliziotti e rapinato la banca?" "Beh, vostro onore, stavo giocando questo gioco chiamato **Guardie e Ladri**...".

Sembra una barzelletta.

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

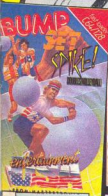
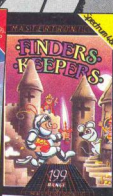
I BOLLINI QUALITA' di ZZAP!

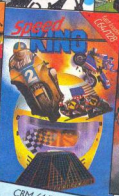
MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO

Mastertronic Lit. 6.600
MAD Lit. 9.900

CBM 64/128
Lit. 6.600

CBM 64/128
Lit. 6.600

CBM 64, CBM16
MSX, Spectrum,
Amstrad Lit. 6.600

CBM 64/128
Amstrad
Atari 800/130
Lit. 9.900

CBM 64/128
Atari 800/130
Amstrad, MSX, CBM 16
Lit. 6.600

Spectrum
Lit. 6.600

5 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

ZZAP! POSTA

Da questo numero vi scriviamo da una nuova redazione e vorremmo che anche voi scriveste qui, e cioè a ZZAP! Posta c/o Studio VIT – Via Ausonio, 27 – 20123 Milano.
Spero che vi abituiate presto al nuovo indirizzo perché non vorrei che le vostre missive cadano in mani aliene. Vorrei tranquillizzare alcuni lettori che ci hanno posto domande riguardanti nuovi giochi o trucchi: non rispondiamo a questo tipo di domande nella posta, ma in modo indiretto nelle rubriche. Se ad esempio un lettore scrive chiedendo di Dragon's Lair e nello stesso numero esce la recensione del gioco è inutile rispondere «guarda che a pagina X, ecc», anche perché probabilmente lui è già a pagina X. Un discorso a parte vale per i trucchi e le strategie: una vostra richiesta può non essere subito esaudita, ma questo non significa che non ci stiamo lavorando. Abbiate fede...

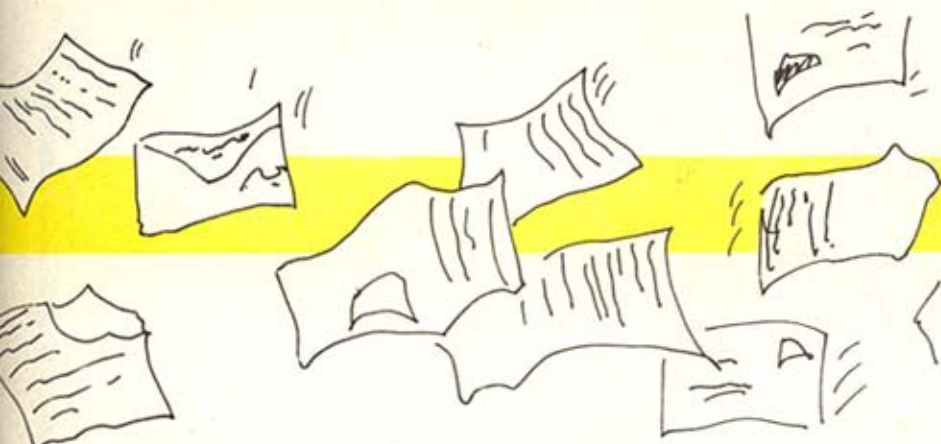
Caro Zzap!, sei una rivista da sballo, very O.K. Avrei alcune domande da farti:
1) Perché c'è solo una copia per ogni edicola? Per comprare il numero di Settembre sono dovuto andare a Milano e girare mezza città!
2) È possibile abbonarsi?
3) Perché non ha una rubrica di Hardware? Mi piacerebbe conoscere le caratteristiche degli altri computer e le interfacce per il mio (Zxspectrum 48 K).
4) Non indici concorsi?
5) Fai un articolo sullo Spectrum 128K descrivendo lui e le sue caratteristiche?
Dì ai tuoi redattori di fare più articoli sui Sinclair e gli MSX, perché i Commodore mi hanno rotto i coglioni.
Digli anche di scrivere su *tutte*, ripeto *tutte* le recensioni dei giochi *tutti*, ripeto *tutti* i computer per i quali ogni singolo gioco esiste, facendomi evitare, quando non c'è per lo ZX, inutili e lunghe ricerche per trovarlo. Specifica se c'è o non c'è per ogni determinato computer.
P.S.: Se non stampi la lettera perderò la fiducia in te e non ti comprerò più.
SECONDO P.S.: Non stamparla fra sei mesi!!! Pazienterò fino al numero di dicembre.

F.SS., ovvero un Anticommodore

Ma ti sembra il modo di rivolgerti alla redazione della tua rivista preferita?
Cosa sono queste minacce?
E il bello è che non sei l'unico.
Zzapfans, da voi tutti ci aspettiamo un po' più di stile e di ironia!
Caro FFS, la tua minacciosa missiva ha riscosso un gradimento incredibilmente scarso, e ti rispondo solo per darti un esempio di educazione da seguire!
1) Ce l'hai la bocca per parlare. Allora chiedi, educatamente, al tuo giornalaio di procurarti una copia «personal» di Zzap!. A lui non costa niente e tu ti risparmi i safari tra le edicole della metropoli.
2) No. Segui il consiglio precedente e raggiungerai lo stesso risultato.
3) Per ora non abbiamo abbastanza spazio, e poi vorremmo trovare una formula non pallosa per trattare le questioni di hardware senza i soliti deliri tecnici assolutamente incomprensibili ai più.
4) Forse, ma non ti faremo vincere.
5) Vale il discorso al punto 3, con in più il fatto che Amstrad non ha ancora cominciato a distribuire il 128 + 2 e non si sa se sostituirà l'altro.
Sul resto ci siamo già più volte pronunciati, possiamo inventarne un po' di giochi, ma poi non li troveresti e saremmo al punto di prima.

Cara Redazione, sono un commodoriano di 14 anni, e vorrei chiedervi come posso acquistare il n° 1 arretrato del vostro giornale, che purtroppo ho perso; inoltre, vorrei una vostra risposta su come posso fotografare lo schermo TV collegato al mio computer, perché tutti i miei tentativi di fotografare i miei record, sono risultati vani.
Fiducioso in una vostra risposta vi invio i miei più cordiali saluti.

Marco Romagnoli – Lanciano (CH)

Per quanto riguarda il primo quesito lo abbiamo girato all'ufficio competente, per il secondo siamo competenti noi e quindi eccoti una competente risposta.
Tra l'altro si tratta di un argomento di interesse generale e, visti gli obrobri fino ad oggi pervenuti in redazione, non farà male a nessuno un veloce corso di fotografia. Cari paparazzi del computer, attenzione!
Procuratevi un cavalletto, uno stativo, un punto d'appoggio qualsiasi che vi permetta di piazzare stabilmente di fronte al TV la macchina fotografica.
Inquadrate facendo in modo che nel mirino appaia solo lo schermo (l'arredamento della vostra camera o la marca del vostro monitor non sono necessari per ratificare un record). Impostate la ghiera dei tempi su un valore di 1/15 di secondo se fotografate un televisore e di 1/8 di secondo se invece si tratta di un monitor.
Il diaframma va impostato in base alla sensibilità della pellicola. A questo proposito vi consigliamo di utilizzare pellicole a colori o diapositive, con un valore in ASA non superiore a 100, per evitare fastidiose sgranature.
I diaframmi da impostare sono rispettivamente f2,8 (TV) e f4 (monitor) per pellicole a 100 ASA e vanno incrementati di una posizione per i 200 ASA.
La foto va scattata nel buio più completo (se avete paura potete tenere un lumicino acceso a patto che non si rifletta nello schermo).
Molte delle foto arrivate in redazione sono state scattate utilizzando apparecchi Polaroid o simili. Non è facile tirar fuori qualcosa di buono da una macchina per foto immediate anche perché il più delle volte ha tempi e fuoco fissi. L'unico consiglio che vi possiamo dare è di disinserire il flash che regolarmente si riflette sul vetro dello schermo rendendolo illeggibile.

Caro Zzap!,
sono un tuo accanito lettore e ti seguo (ahimé) dal secondo numero. Da accanito lettore che sono, vivo sempre nel ricordo della perdita del primo numro, che mi sono visto scappare sotto il naso, dopo averlo visto e trovato subito bello in un negozio di computers. Ho sempre paura di perderlo e vorrei quindi sapere se è o sarà possibile sottoscrivere un abbonamento e avere i numeri arretrati.
La vostra rivista, pur essendo fantastica, presenta però una grave pecca: i fumetti. Ho diversi amici entusiasti di Zzap che però ritengon abbia lo stesso difetto. Al posto loro potreste ampliare la rubrica top secret e/o la posta.
Vorrei inoltre consigliarti di non compromettere la pubblicità con recensioni che giudicano il gioco orribile o giù di lì. Rischiereste di perdere gli sponsor.
Vi saluto sperando che pubblichiate questa mia, perché la questione abbonamenti potrebbe interessare anche altri lettori.

Stefano Repetto, Genova.

In effetti la tua è una delle tante lettere che chiedono di abbonamenti e arretrati. Spero che gli altri lettori non se la prendano se ho deciso di rispondere alla tua, ma così posso prendere tre piccioni con una fava...

Piccione 1
Zzap! non prevede di organizzare, per ora, un servizio abbonamenti. I problemi sono vari e di vario genere e sarebbe lungo argomentarli. A chi non vuole perdere nemmeno mezza copia di Zzap! abbiamo consigliato un sistema semplice e veloce, quello della prenotazione in edicola.
Si tratta di una pratica molto comune e che non sconvolgerà per nulla la vita del vostro giornalaio di fiducia.
Per gli arretrati dovete scrivere alle Edizioni Hobby, via della Spiga, 20. Il prezzo di una copia arretrata è il doppio di quello di copertina per il semplice motivo che la spedizione in contrassegno costa 3700 lire. Quindi sconto di 200 lire!

Piccione 2
'Sto fumetto proprio non piace. Sono in tanti ad averne proposta la soppressione per dare spazio alle recensioni. A noi non dispiace anche se può essere stressante dover aspettare un mese per sapere cosa succede la puntata seguente. Per correttezza lo pubblicheremo fino alla fine e poi si vedrà.

Piccione 3
Le recensioni prezzolate e i «redazionali» li lasciamo ad altri. Se un gioco fa schifo, fa schifo e visto che nessuno li regala e che i soldi che girano nelle tasche dei nostri lettori non sono tanti è giusto che sappiano come spenderli. Tieni conto che comunque il giudizio è soggettivo, ci sono giochi che Zzap! ha maltrattato e che vendono bene e viceversa.

Spett.le redazione di Zzap!
sono un ragazzo che, cercando di trovare qualcosa di diverso nel mondo dei videogiochi, ho incontrato la vostra rivista e mi è piaciuta perché presenta molte novità.
Però, sfogliando il vostro giornale (il n° 4 è il primo che ho comprato perché è il primo che ho trovato in edicola), ho notato che la redazione di Zzap! italiana era composta dalla redazione di Videogiochi e Co.. Come si spiega il fatto?
Ho anche letto la lettera di T. MAX e P.L. (a pag. 14 in alto – n. 4) che secondo me hanno torto. Non è per fare pubblicità, ma per me i Videogiochi e Computer è molto bella e anche un'altra rivista italiana, «EG. computer». Tranquillizzo quelli che stanno leggendo la mia lettera, non mi hanno pagato i giornali sopracitati, né sono loro redattore, è che a me piace sia la vostra rivista che le altre, perché ognuno, bene o male, fa il suo meglio.
Grazie per avermi letto e sopportato

Magarotto G.Carlo Valenza (AL)

Siamo d'accordo con te, specialmente per quanto riguarda ViGi (ci siamo ancora affezionati), ma è pur vero che la foga dei nostri lettori è incontenibile.
C'è da dire che negli ultimi mesi, speriamo non a causa dell'uscita di Zzap!, entrambe le testate di cui parli hanno chiuso.
Videogiochi ha ripreso le pubblicazioni ad ottobre con una nuova veste grafica e con un nuovo formato e, al di là dei comprensibili sentimenti di competitività, la cosa ci ha fatto piacere.- L'esistenza di più riviste non è solo un motivo di sprone a migliorare, ma è anche una garanzia di completezza d'informazione per i lettori. È chiaro che se poi comprate solo Zzap! noi siamo più contenti...

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:

CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

CAMPANIA

E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
ELETTRONIC CISA, via G. Vacca 35/37 - Salerno
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
FOTO OTTICA FIERRO, viale Mellusi 23 - Benevento
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
PESCE MARIO, via G. Marconi 5 - Torre del Greco (NA)
RADIOTECNICA LA PERUTA, via San Giovanni 6 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:

ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
ELECTRONIC HOUSE, via XXII Luglio 47/E - Parma
CAREM, p.za Cittadella 40/41 - Piacenza
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
I.R.E.T., via Emilia S. Stefano 32 - Reggio Emilia
DENISCO LUIGI, via Roma 281 - Soliera (MO)
BORSARI SARTI, via Farini 9 - Bologna
GRANDI MARCHE, via Emilia 161/163 - Imola (BO)
LA VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
SC COMPUTER, via S. Martino 4 - Castelsampietro T.M. (BO)
SO.V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SPAZIO BIT: p.za Codronchi I/A
v.le Carducci 103
c/o Centro intermedio Imola (BO)
TUTTI FRUTTI, via Pio IX 19 - S. Giovanni Persiceto (BO)
ZANICHELLI GEMMINO, via A. Saffi/via E. Casa - Parma
AMPS, p.za Guidazzi 4/5 - Cesena (FO)
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
C.E.M.M., via Ravenna 145/155 - Ferrara
CHARLIE, p.za T. Tasso, 6 - Ferrara
COMPUTER HOUSE, v.le Tripoli 193/D - Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER, via Campo di Marte 122 - Forlì
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
FERRARI LUCIANO, via Vittorio Veneto 109 - Massalombarda (RA)
MONTANARI ILARIO, Largo Calderoni - Lugo (RA)
NI.CE INFORMATICA, via G. pascoli 64 - Cattolica (FO)
PROGRAMM, c.so Isonzo 44/C - Ferrara
SUPER BIT, v.le Bolognesi 37 - Forlì
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
TOP BIT, via Veneto 12 - Forlimpopoli (FO)

LAZIO:

ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, Primo Sottopassagio Staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTER MARCONI, via Bagnera 45/47 - Roma
DATA RING, via Cavour 57/9 - Nettuno (Roma)
DI SALVO, via Sforza Pallavicini 12 - Roma
ELETTROCENTER, via Folco Portinari 46 - Roma
ELETTRONICA CONSORTI, v.le delle Milizie 114 - Roma
ELETTRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
FIORINI 82, via Catania 28/30 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
LED, p.za Orazio 1 - Latina
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo
STEREO FLASH, via Portuense 1450 Fonte Galeria - Roma
TECNOVIDEO, Lungomare Capoto 402 - Gaeta

LIGURIA:

CEIN Centro Infomatica, via Merano 3 rosso - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
CENTRO HI-FI, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova

LOMBARDIA:

ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
DECO, v.le dei Platani 4 - Arese (MI)
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
EXECUTIVE, via Bovara 16 - Lecco (CO)
FRATELLI FRIGERIO, via Garibaldi 55 - COMO
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL MONDO DEI BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER, p.za Pattari 2 - Milano
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
LEONI SHOP, c.so p.ta Romana 123 - Milano
MANTOVANI TRONIC'S, via Caio Plinio 11 - Como
MBM, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
MM COMPUTERS, via Bonana 19 - Darfo Boario T. (BS)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIDEO TIME, via Carcano 14 Saronno (VA)
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:

CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
ELETTROCASA TV HI-FI, via Salaria 186/A - Stella di Monsampolo Tr. (AP)
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
EMI, p.za Repubblica 5 - Iesi (AN)
FET. CET., via Filelfo 25 - Tolentino (MC)
GIANNOBI MUZIO, c.so Cavour 93 - Macerata
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona
MASSICCI LEO, via Val Venosta 3 - Porto d'Ascoli (AP)
P.A.M.O. COMPUTER SHOP, via Leopardi 12 - Falconara (AN)

MOLISE:

COMPUTER SHOP, via XXIV Maggio 133 - Campobasso

PIEMONTE:

AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
BOSETTI FRANCO, via Roma 149 - Fossano (CN)
CERUTTI MAURO, c.so Torino - Pinerolo (TO)
ELLIOT COMPUTER SHOP, p.za Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
F.LLI MANAZZA, via Gramsci 38 - Cerano (NO)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, c.so Nizza 42 - Cuneo

PUGLIA:

ARTEL, via Fanelli 206/26 - Bari
CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte - Bari
COMPUTERS ART'S, via Re David 171 - Bari

SARDEGNA:

COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BARRECA ROSARIO, via Umberto I° 45 - Castelbuono (PA)
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA:

ATEMA, via B. Marcello 1/a-1/b - Firenze
BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo
C.I.S.I.D. COMPUTER, via Pasubio 1 - Grosseto
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
IL GLOBO, p.za 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
MARCHESCHI GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PI)
F.lli PALMIERI, via Fiume 9 - Grosseto
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA:

EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

VENETO:

BIANCHI GUIDO & C., via A. Saffi 1 - Verona
BONIFACIO ANGELO, via C. Bettenoni 16 - Verona
CASA DEL DISCO, via Ferro, 22 - Mestre (VE)
CASA DEL DISCO, p.zza Beata Beatrice 9 - Vicenza
CASA DELLA RADIO, via Cairoli 10 / p.za Navona 6 - Venezia
CASAROTTI HI-FI, via Santissima Trinità 35 - Schio (VI)
COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CENTRO HI-FI, galleria Garibaldi - Thiene (VC)
DIMENSIONE UFFICIO, via Rossi 10 - Lendinara (RO)
ELETTRONICA BISELLO, Borgo Scroffa 9 - Este (PD)
ELECTRONIC & CENTER, via Bertossi 17 - Pordenone
FREZZATO BRUNO, via Adige, 67 - Granzette (Ro)
GHEGIN Elettrodomestici, via Miranese 283 - Chirignago (VE)
MARCATO GIANFRANCO, via Madonna della Salute 51 - Mortise (PD)
PAVAN ELIO & C., via Carrarese 19 - Montagnana (PD)
QUID INFORMATICA, via Marconi 9/A - Cornedo Vicentino (VI)
S.I.C., v.le Mazzini 10/C - Feltre (BL)
SUPERMERCATI SOLE, via Dante/Predicale 2 - Cologna Veneta (VR)
VIDEO PLAY, via Bonazzi 14 - Arzignano (VI)

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese) - Tel. 0332/212255

TEST

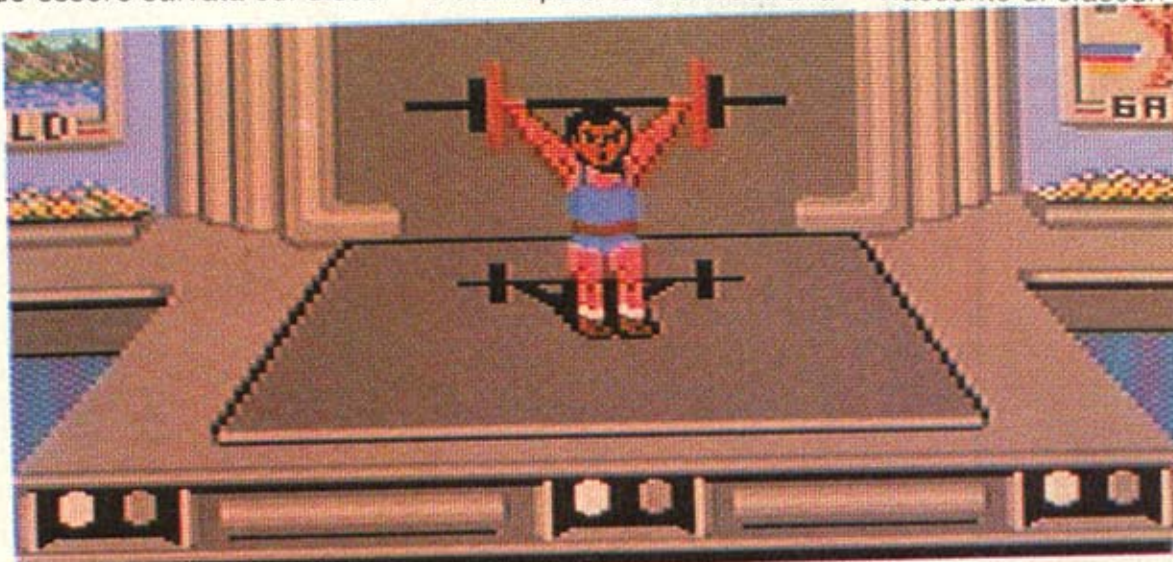
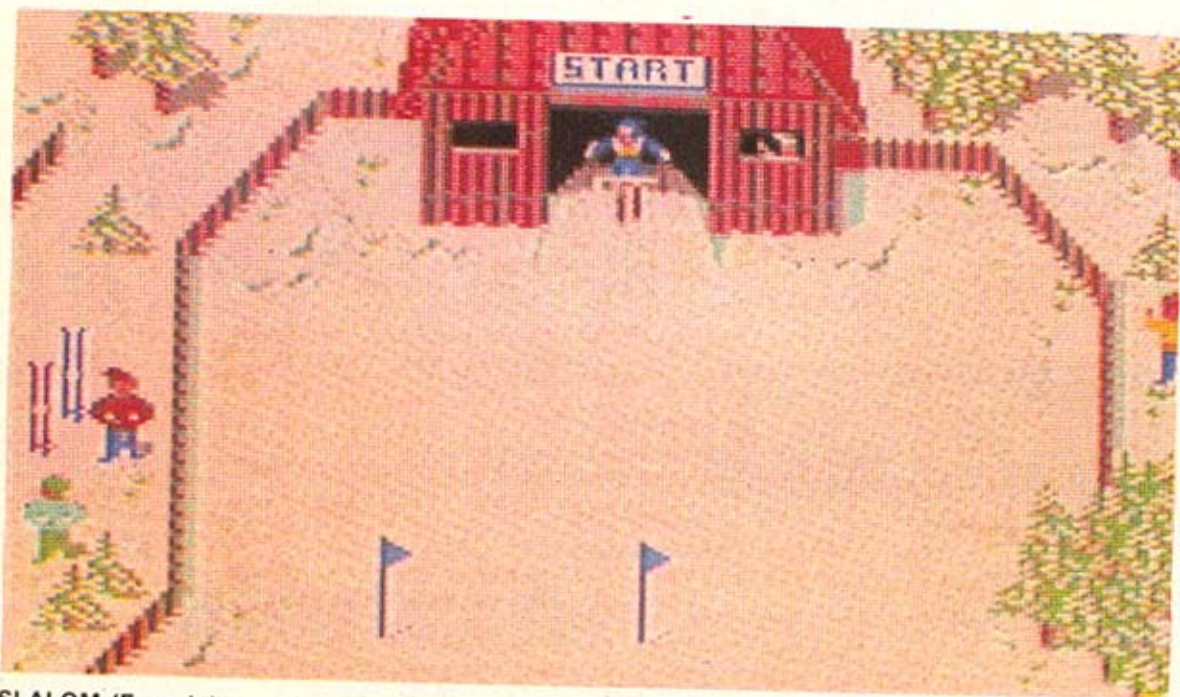
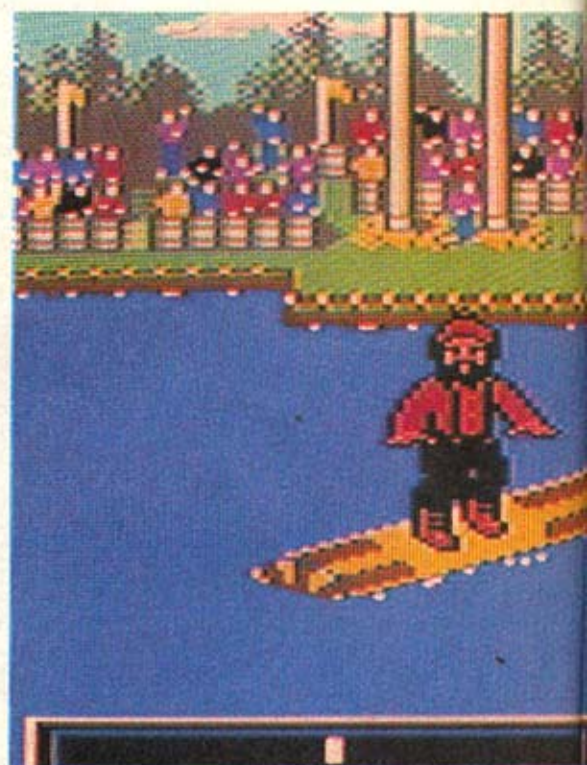
MEDAGLIA D'ORO

WORLD GAMES

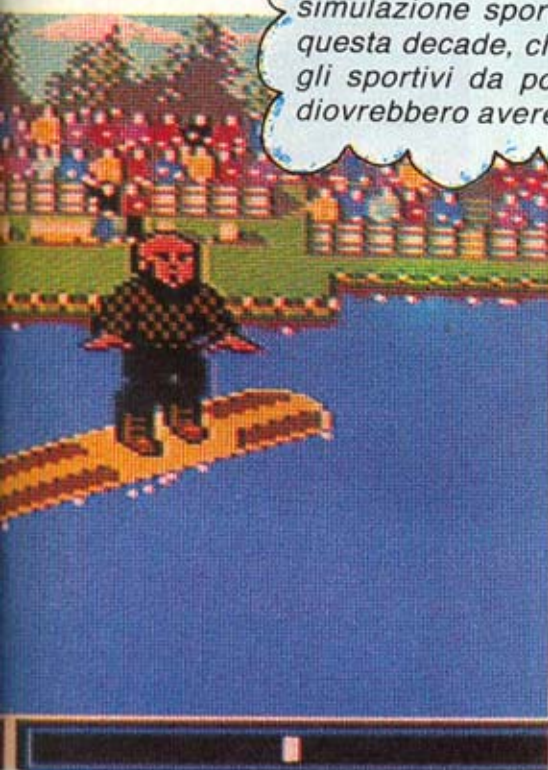
US Gold/Epyx, cassetta L. 19.000, disco L. 29.000, solo joystick, per C64, Spect

Sull'onda dell'immenso successo della serie **Summer** e Winter Games **ecco** World Games, **una simulazione sportiva che vi porterà in giro per il mondo, abbracciando i costumi e le tradizioni di otto diversi paesi. Il programma consente a otto persone, rappresentanti uno qualunque di diciotto diversi paesi, di competere tra loro per vincere la medaglia d'oro.**

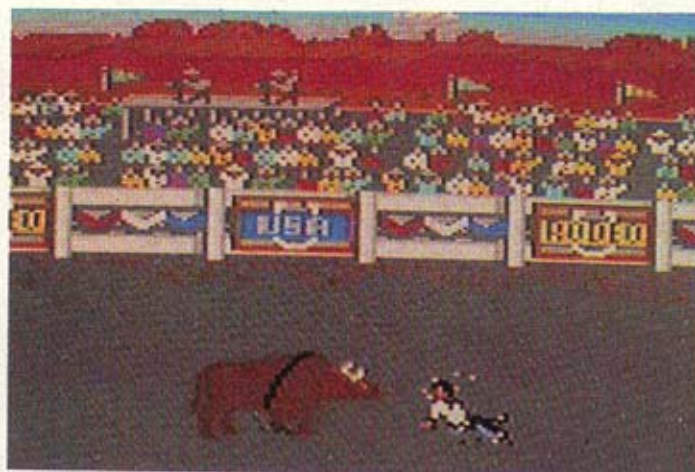
World Games ha un esauriente schermo di opzioni che consente al giocatore di competere in uno, alcuni o tutti gli eventi. Potete anche esercitarvi su un evento a vostro piacimento. Se gareggiate in un evento, o in più eventi, avete solo tre possibilità di dimostrare quanto valete. Ogni evento viene caricato individualmente.

La versione su disco ha due elementi in più che non sono presenti in quella su cassetta. In primo luogo, qualunque prestazione straordinaria può essere salvata sul disco per i posteri (o per le vostre manie di grandezza: come preferite); in secondo luogo c'è un'opzione che mostra la descrizione del luogo di un evento prima che voi gareggiate. Ecco di seguito un riassunto di ciascun evento.

SOLLEVAMENTO PESI (Russia)
In questa battaglia degli steroidi rivestite i panni di un muscoloso sollevatore di pesi. Ci sono due tipi di sollevamento: a "slancio" e a "strappo" entrambi controllati con movimenti in vanati o all'indietro del joystick. Nello "strappo" il vostro colosso prende il peso quando il joystick è tirato all'indietro: il sollevamento si esegue spingendo, lo strappo tirando e il sollevamento finbale di nuovo spingendo. Sembra facile ma il tempismo è critico. Spingete o tirate troppo velocemente, impiegate troppo tempo tra una mossa e l'altra, e cvedrete il vostro sollevatore mollare il peso. Lo "slancio" utilizza un sistema di comandi simile, solo che ci sono più movimenti in avanti e indietro e la tempismo è ancor più difficile.

SLALOM (Francia)
Questo evento si basa sulla specialità alpina nella quale dovete sciare lungo un percorso impegnativo che si snoda per una pista fredda e ghiacciata. Per portare a termine la gara nel minor tempo possibile dovete mischiare sapientemente tempismo, velocità e capacità di controllo. Se saltate troppe porte, colpite le staccionate laterali o sbattete contro una porta verrete istantaneamente squalificati. Il vostro uomo prende velocità automaticamente lungo il percorso che scrolla verticalmente e può essere mosso a destra o a sinistra spingendo il joystick nella direzione desiderata. Premere il pulsante di sparo mentre si sta effettuando una curva, accellera il movimento: utile per superare le parti più difficili del percorso.

SFIDA SUI TRONCHI (Canada)
Equilibrio e agilità sono all'ordine del giorno per i due giocatori che cercano di buttarsi più a vicenda da un largo tronco galleggiante, facendolo ruotare avanti e indietro. Muovendo ritmicamente il joystick a destra e a sinistra, il giocatore può aumentare o diminuire la velocità di

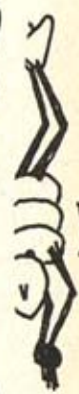
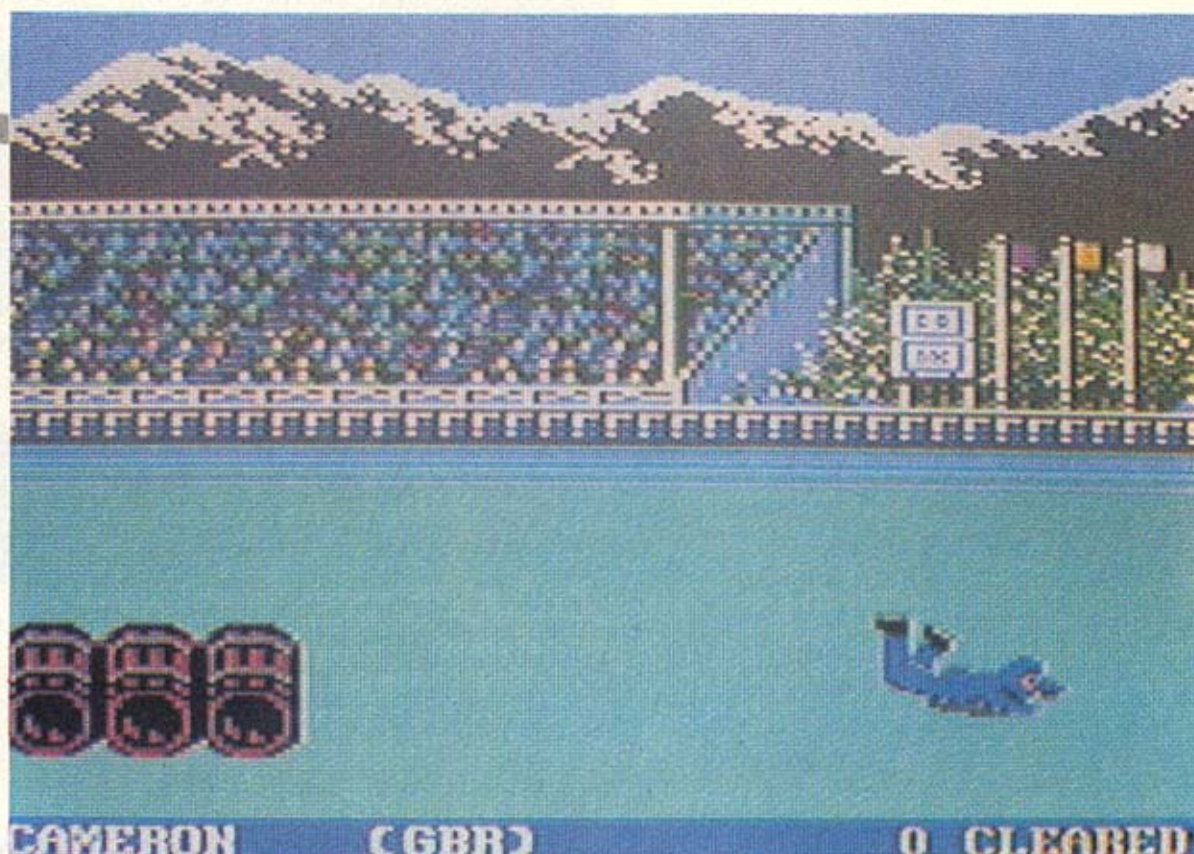
um, Amstrad

Come mi sbagliavo quando pensavo che la Epyx avesse esaurito la sua scorta di simulazioni sportive. World Games contine tutte le attività che non pensereste mai di vedere in un home computer. Come per gli altri della serie, mi sono fatto immediatamente prendere dalla grafica superba e dalla quantità di dettagli utilizzati per l'animazione. World Games *comprende di otto giochi tutti estremamente giocabili. Ogni evento mette in mostra stupefacenti effetti sonori e composizioni musicali superbe. Le cornamuse nel lancio del tronco sembrano quasi meglio di quelle vere. L'atmosfera sportiva di ogni evento è tale che vi prende immediatamente. Essendo lo sportivo della redazione, posso decisamente dire, senza ombra di dubbio, che* World Games *è la nuova simulazione sportiva di questa decade, che tutti gli sportivi da poltrona diovrebbero avere.*

rotazione del tronco. Premendo il pulsante di fuoco si inverte la direzione della rotazione, cosa che fa momentaneamente sbilanciare il vostro avversario. Per ottenere alti punteggi bisogna buttar giù l'avversario il più velocemente possibile contemporeaneamente mantenendovi in equilibrio.

TUFFI DALLA ROCCIA (Messico)
Tempismo e nervi d'acciaio sono essenziali in questo evento mozzafiato. Premendo il pulsante del joystick il vostro tuffatore si butta e cade fino a che non colpisce l'acqua sottostante. Durante la caduta, lo schermo scrolla verticalmente e dovete assicurarvi che abbia la schiena arcurata per contrastare la spinta del vento. Appena l'acqua appare nello schermo raddrizzatevi per entrarvi dolcemente, poi giratevi velocemente, per evitare di sbattere sul fondo. Ci si può tuffare da otto diverse altezze ma per totalizzare il punteggio o più alto bisogna tuffarsi dalla sommità dello scoglio: 41 metri sopra la piccola e bassa distesa d'acqua che interrompe la vostra caduta, o la... vita se sbagliate!

LANCIO DEL TRONCO (Scozia)
Eccovi nelle belle colline di Scozia a gareggiare nei famosi giochi delle terre alte. Tempismo e una robusta capacità portante sono le chiavi di questa impegnativa prova di forza nella quale dovete lottare per lanciare un tronco, della dimensione di un palo del telefono, il più lontano possibile. Per far correre, o meglio barcollare, il vostro atleta in kilt muovete il joystick a destra e a sinistra e premete il pulsante di fuoco per lanciare il tronco. Più a lungo si tiene premuto il pulsante, meglio si assesta il tronco. Rilasciando il pulsante si lancia il tronco. Se lo lanciate troppo presto o troppo tardi, il tronco atterrerà con effetti drammatici sulla vostra testa o sui vostri piedi.

CAVALCARE I TORI (America)
Uno dei modi più eccitanti e competitivi di montare a pelo. Stando all'erta e muovendo il joystick nella giusta direzione, dovete cercare di rimanere sul dorso di un toro selvaggio per otto snervanti secondi. Cinque tori di aggressività crescente metteranno alla prova la vostra abilità nel montare a pelo. O, se siete nel modo allenamento, un secondo giocatore può controllare il toro e cercare di farvi mangiare la polvere.

La Epyx ha veramente superato se stessa e ha prodotto la simulazione sportiva più entusiasmante e giocabile mai vista. La cura dei dettagli è meticolosa e qua e là per il gioco ci sono moltissimi tocchi da maestro, quali: il respiro del sollevatore di pesi e lo sfregolio delle sue mani sulla barra, il pattinatore che sfonda la crosta di ghiaccio e diventa blu per il freddo perché vi siete dimenticati di prepararlo all'atterraggio, il toro che vi guarda di traverso dopo che vi ha disarcionato, il grasso lottatore di sumo steso sulla schiena stordito e ansimante... potrei andare avanti per anni a descrivere i numerosi aspetti umoristici di questo gioco.
Non solo la Epyx ha prodotto un gioco imbattibile: ha realizzato forse la miglior grafica e il miglior sonoro mai visti e sentiti. I fondali sono meravigliosi e gli sprite sono ben disegnati e animati. Gli otto brani musicali sono splendidid e gli effetti sonori sono notevoli. World Games *è un bellissimo gioco, e non ho nessun dubbio nel raccomandarlo a tutti, dato che è il gioco più piacevole che abbia mai avuto il piacere di giocare. Non credo che la versione su cassetta sia un problema, dato che ogni evento è, di per se stesso, molto giocabile: più di qualunque altro precedente prodotto della Epyx. i miei preferiti sono il Sumo e la sfida sui tronchi, soprattutto quando si gioca uno contro l'altro. Ora che c'è* World Games *potrò giocarci per i mesi a venire, aspettando tranquaillamente l'uscita di* Winter Games II!

TEST

Cosa posso dire? La Epyx se ne è uscita con un'altra simulazione sportiva che mette fuori combattimento ogni altra simulazione sportiva sul mercato: comprese le loro. Dimenticate tutto il resto questo è lo "stato dell'arte". La grafica è poco meno di un miracolo e l'animazione è veramente fuori dal mondo. Ci sono talmente tanti tocchi da maestro in questo in questo gioco che, per crederlo, bisogna vederlo. E, per crederlo, bisogna anche sentirlo! Il motivo della cornamusa che annuncia il Lancio del Tronco è incredibile! Dimenticatevi il Fairlight, anche il SID lo può fare! Il gioco è a caricamento multiplo ma vale la pena aspettare tutto il tempo che ci vuole a caricare ciascun evento. Compratelo: il vostro Commodore vi sarà riconoscente.

SALTO DELLE BOTTI (Germania)
Fin dall'avvento di questo sport oltre 300 anni fa, c'è stato più di un deretano ammaccato a raccontare la storia di un saltatore che ha fallito nel tenatativo di saltare l'ultima botte. All'inizio di quest'evento il vostro pattinatore alza i pollici per segnalare quando è pronto. Potete allora farlo pattinare sul ghiaccio muovendo il joystick a sinistra e a destra. È molto importante un buon ritmo nonché uno stacco. Premendo il pulsante di fuoco farete volare in aria il coraggioso pattinatore, mentre tirando indietro il joystick lo farete atterrare come si deve. Se non portare a termine correttamente una di queste operazioni, il vostro pattinatore ne uscirà pesto e ammaccato.

SUMO
Un vero scontro di muscoli: lotta libera alla orientale. In questo evento a uno o due giocatori, dovete semplicemente (!) avere la meglio sul vostro avversario o mettendolo a terra o spingendolo fuori dal ring. Sono dodici le mosse disponibili, tra cui: spingere, tirare, schiaffeggiare, afferrare e sgambettare, oltre a uno spettacolare lancio-sopra-la-testa, meglio conosciuto come Utchari. Tutte le mosse sono comandabili dal joystick. I punti si guadagnano solo con mosse veloci e efficaci e vincendo in fretta l'incontro. Più breve sarà l'incontro più punti si guadagnano.

Presentazione 99%
Impeccabile. Istruzioni ricche e dettagliate. Pieno di intelligenti opzioni e numerosi "tocchi" di umorismo.

Grafica 99%
Sprite e fondali stupendi. Definizione e animazione straordinariamente realistiche.

Sonoro 99%
Alcuni eccellenti motivi e effetti sonori afferrano l'atmosfera di ogni luogo.

Appetibilità 98%
Colpisce e coinvolge immediatamente.

Longevità 97%
E la prima impressione perdura nel tempo

Rapporto Qaulità/ Prezzo 97%
Otto eventi compulsivi per due deca

Giudizio Globale 98%
Un'altro prodotto di qualità della Epix. Lo "stato dell'arte" delle simulazioni sportive per il C64.

"GRUNT!"

JACK THE NIPPER

Gremlin Graphics, cassetta, L. 19.900, per MSX, C64, Spectrum

Quanto siete dispettosi? Abbastanza dispettosi da fracassare i piatti della Mamma o da mettere del diserbante nei fiori di Papà? Se sì, dovete sicuramente essere imparentati con «il più orribile biricchino dell'universo conosciuto»; Jack The Nipper.

Il tacito fascino di **Jack The Nipper** risiede nel fatto che è quasi un cartone animato, con persone reali: nessun alieno da far fuori. Forse non avete mai avuto il coraggio di fracasse l'aereoplanino di vostro fratello, ma ora con **Jack the Nipper** potete farlo e essere tanto fastidiosi e dispettosi quanto volete.

Jack The Nipper si presenta sotto forma di un arcade adventure, nel quale le varie stanze sono disposte tra palazzi e strade. Ogni stanza contiene vari oggetti che vanno collezionati, e utilizzati in un'altro luogo o distrutti qua e là. Alcuni oggetti "specifici" vanno usati in congiunzione con altri. Per esempio avrete bisogno dell'erbicida per uccidere i fiori, del detersivo per la lavanderia, e così via.

Normalmente gli altri abitanti di Nipperville se ne vanno in giro felicemente a fare le loro compere. Usate la vostra cattiveria per imparare quali pezzi di arredamento possono essere salati, quali oggetti vanno collezionati e quali invece possono essere rotti. Altrimenti prenderete degli schiaffi vi vanno venire un'infiammazione cutanea che viene misurata da un indicatore situato nella parte inferiore dello schermo. Quando l'infiammazione supera un certo livello, perdete una delle vostre cinque preziosissime vite — è meglio quindi essere dispettosi senza farsi troppo notare!

Se state trasportando una chiave, questa vi darà accesso a delle stanze più piccole, che si possono trovare in strnai posti (tipo: dietro un muro o dietro un calorifero) che di solito conducono a dei platform game separati. Molti ingressi e uscite sono a senso unico. Per esempio se passate dietro il calorifero della banca, potreste ritrovarvi nella vostra camera da letto, ma non viceversa. La città è abbastanza complessa quindi dovrete farne una mappa se volete trovare la via più breve tra il luogo in cui prendete un oggetto e quello in cui lo utilizzate.

Nella parte inferiore dello schermo c'è un "dispettometro" che misura il livello di cattiveria di Jack. Iniziate come "imbranato" e dovete arrivare a meritarvi la nomea di "piccola peste". Se siete un imbranato vero... beh, non avete alcuna possibilità.

Jack The Nipper *è un giochino carino che piace e diverte. Ma per quanto? Gli enigmi sono tutti abbastanza logici e facili da risolvere e una volta che l'avete terminato non viene una gran voglia di ricaricarlo. Il programma è pieno di piccoli tocchi da maestro, come il modo in cui bisogna collezionare il walkman per far partire la musichetta del gioco, ma in effetti non c'è abbastanza azione per intrattenerre a lungo un acerrimo avventuriero. Però la grafica e il sonoro sono belli.*

Tanto quanto Jack è carino, dispettoso e, generalmente, divertente, così il gioco non è sufficientemente intenso da nervi occupati molto a lungo, e non vi ci vorrà molto per completarlo. La grafica è discreta anche se non raggiunge i soliti livelli della Gremlin, ma la superba musica compensa questa carenza. Sfortunatamente **Jack The Nipper** *non mi ha veramente entusiasmato, ma se desiderate qualcosa di diverso dai soliti giochi per il 64 allora vale la pena di dargli un'occhiata.*

Presentazione 89%
Buone istruzioni. Eccellente presentazione del gioco sullo schermo.

Grafica 82%
Attraente sotto tutti gli aspetti.

Sonoro 87%
Musica dei titoli discreta. Bellissima musica durante il gioco.

Appetibilità 80%
Attrae e "prende" immediatamente.

Longevità 69%
Gli enigmi sono chiari e divertenti da risolvere, anche se qualche volta sono troppo facili.

Rapporto Qualità/prezzo 68%
Caro per quel che offre.

Giudizio globale 75%
Un approcchio nuovo a un tema vecchiotto.

PAPER BOY

Elite per Spectrum e C64, joystick e tastiera, L. 19.900 cassetta e L. 29.000 disco

La **Elite** si è da tempo specializzata nelle conversioni dei giochi da bar. Dopo due prove abbastanza convincenti come **Bomb Jack** e **Commando** eccola dunque impegnata nella trasposizione di un **arcade-game** Atari che non ha avuto un grandissimo successo ma che, detto tra noi, forse neanche lo meritava. Ebbene, il risultato è decisamente sorprendente e **Paper Boy**, in questa versione per Spectrum, riacquista una nuova dimensione ed una vitalità che lo rendono un prodotto decisamente godibile e appetibile..

Il mestiere del paper boy è molto in voga negli Stati Uniti ed, in parte, anche in Inghilterra. Si tratta di ragazzotti che, armati di bicicletta, si occupano di distribuire il giornale del mattino per le vie dei quartieri cui sono stati destinati.

Un lavoro difficile? Per il protagonista del nostro videogame sembrerebbe proprio di sì, e non certo perché la sua area di intervento sia il Bronx, quanto piuttosto perché la strada che deve percorrere ogni mattina in bicicletta è popolata da tutto un campionario di persone e di oggetti che sembrano avere il solo compito di provocargli disgraziate e rovinose cadute.

Sprezzante del pericolo, il nostro Paper Boy affronta quotidianamente una piccola guerriglia urbana sui marciapiedi della sua città. Da un lato vi è infatti l'esigenza di consegnare il giornale a tutti gli abbonati, e dall'altra quella più che legittima di portare a casa intatta la pellaccia. Il disegno del gioco è quello che oggi va per la maggiore, una prospettiva tridimensionale con vista dall'alto stile **Ultimate**, ma l'ambiente della storia è affatto diverso. Niente stanze né labirinti, ma semplicemente un lungo e "tranquillo" marciapiede diritto ai cui lati stanno, com'è ovvio, la strada vera e propria e le case degli abitanti. Il Paper Boy deve percorre, in bicicletta, tutto il tragitto sino ad arrivare allo sterrato che porrà termine alla sua fatica quotidiana.

Il suo primo problema è quello di consegnare i giornali agli abbonati. Per farlo, dato che non può assolutamente scendere dalla bici, è obbligato a lanciare il giornale in corsa. È dunque fatale che non tutti i lanci possano essere precisi e così capita che il quotidiano, anziché depositarsi dinanzi alla porta di casa o, ancora meglio, nella cassetta della posta (frutta dei punti in più), vada a cacciarsi da tutt'altra parte. L'abbonato, statene certi, non ne sarà molto contento, non rinnoverà il contratto e il vostro campione perderà un cliente.

Fossero solo questi i problemi! Lungo il percorso il Paper Boy affronta un marciapiede che è un vero e proprio campo di battaglia. Ci sono infatti da evitare operai dell'ANAS locale, con tanto di martello pneumatico, coper-

Presentazione 50%
Gli schermi di presentazione (due) sono buoni, ma del tutto insufficienti appaiono invece le istruzioni e le opzioni di gioco: nessun livello di difficoltà né possibilità di incominciare la partita a stadi più avanzati. Davvero un po' poco.

Grafica 97%
La grafica colpisce solo in seconda battuta, ma è eccellente. Lo **scrolling** è più veloce del West.

Appetibilità 77%
Piuttosto elevata, ma solo il giorno dell'acquisto; media invece negli altri giorni.

Longevità 47%
È il punto debole del gioco. Paper Boy non vi farà perdere né ore di studio né appuntamenti con la fidanzata. Meglio?

Rapporto qualità/prezzo 85%
Questo gioco vale certo un po' più di quello che costa.

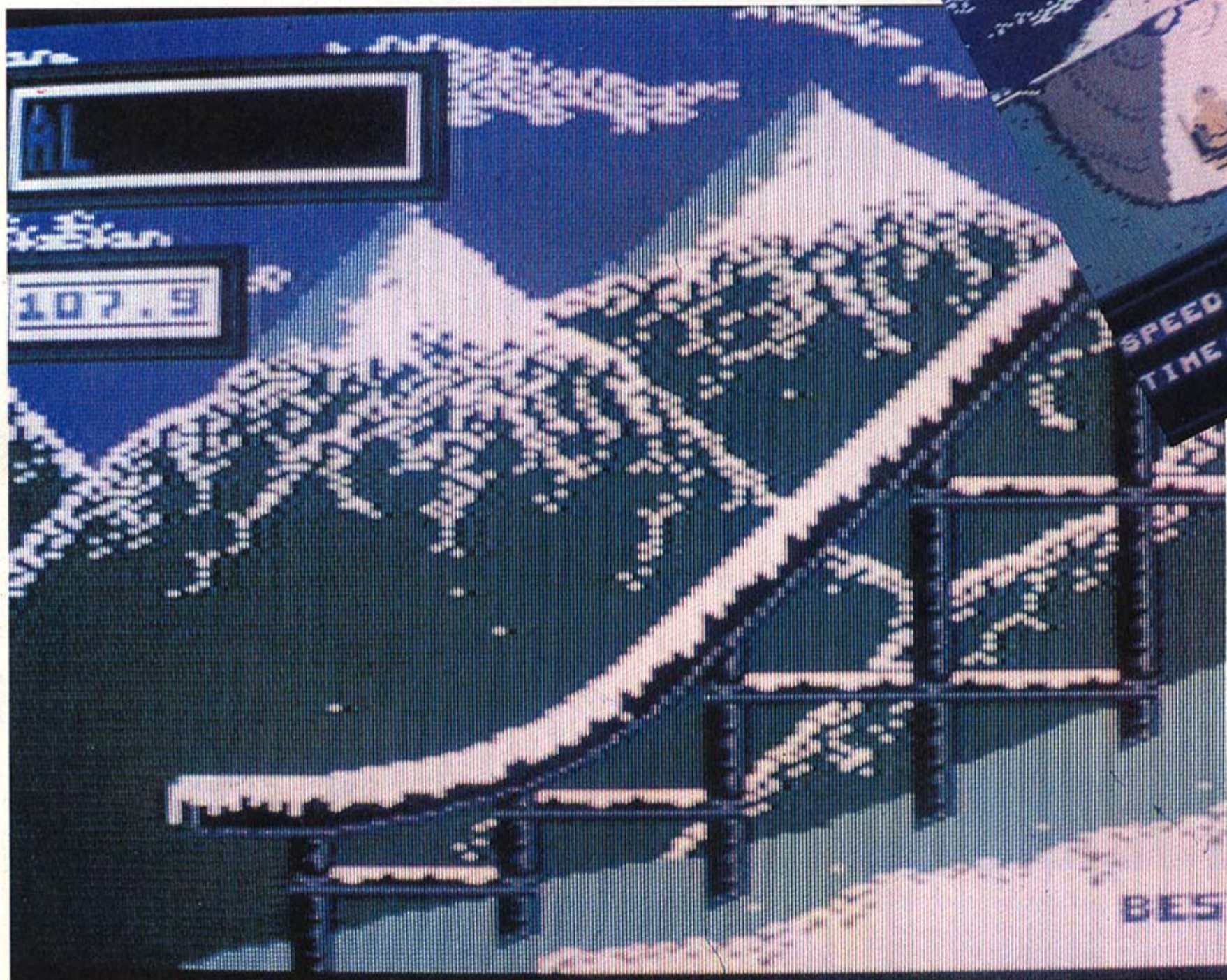
Giudizio globale 84%
Un buon prodotto, non intrigante come Bomb Jack né avvincente come Commando, ma davvero delizioso da vedere. Un po' meno da giocare.

toni vacanti e bidoni dell'immondizia, ma anche sbadati viandanti e, pensate un po', una delle dieci **C5** vendute sino ad oggi in tutto il mondo! Un contatto ravvicinato con uno di questi ostacoli provoca inesorabilmente la perdita di una delle cinque vite a disposizione del nostro eroe.
Fortunatamente però il giornale che il nostro amico porta con sé può tramutarsi in una preziosa e redditizia arma.
Fateglielo lanciare contro le finestre delle case dei non abbonati ed, in genere, contro tutto ciò che le adorna, dalle fontane alle tombe (!), e potrete fargli prendere una cospicua rivincita nei confronti della sorte avversa, ma soprattutto incrementare considerevolmente il vostro bottino di punti. Non è forse vero che la penna ferisce più della spada?
Al termine della tenzone, dopo cioè che avrete condotto il vostro campione al termine della via, il Paper Boy raggiunge uno spiazzo di sterrato ove potrà sbarazzarsi delle copie avanzate lanciandole contro una serie di bersagli al fine di aumentare ulteriormente il punteggio. Terminata anche questa fatica si incomincia un nuovo percorso, a difficoltà crescente, naturalmente.
Sullo schermo, oltre al teatro dell'azione, che ne occupa circa i due terzi, gli unici rilievi meritevoli di una menzione sono, a destra, la rappresentazione del numero di giornali ancora in vostro possesso (che comunque potrà sempre essere rinnovato raccogliendo i pacchi sparsi per la strada) e, più in alto, un riquadro in cui appaiono le frasi che, nel gioco originale, erano di pertinenza del sintetizzatore vocale, in questo contesto irriproducibili per gli ovvi limiti sonori del nostro Spectrum. Ancora un paio di parole per dire che il movimento del Paper Boy è governabile ottimamente sia con il joystick che con i tasti, con una leggera preferenza per il primo, più pronto nel rispondere alle vostre sollecitazioni sia per gli spostamenti che, soprattutto, per le repentine accelerazioni e frenate che il gioco richiede.

DL

Posso affermare senza ombra di dubbio che Paper Boy è un buon prodotto. Da punto di vista della programmazione poi è sicuramente superiore ai suoi predecessori citati in apertura, soprattutto in virtù di un'ottima grafica e di uno scrolling veloce come nessun altro.
Qualche riserva può essere invece avanzata sul meccanismo di gioco, che alla lunga può risultare ripetitivo e dunque noioso. Ciò nonostante Paper Boy è un gioco che non farei mancare alla mia collezione. Forse non lo caricherei tutti i giorni, ma almeno una volta alla settimana una partita vale proprio la pena di farla.
Un'ultima cosa, per gli esperti. Dopo l'inserimento del nome della Hall of Fame appare d'incanto uno splendido esempio di programmazione del BORDER: chi sa cosa vuol dire ha già capito che il programmatore di questo gioco ci sa veramente fare!

WINTER EVENTS

Anco, Commodore 16/+4, L. 19.900, joystick

Prima Summer Games I e II, poi Winter Games. Così è iniziata l'epica serie sportiva della Epyx, vera caposcuola nel settore. Non si contano i numerosi tentativi di imitazione anche se nessuno finora era riuscito a realizzare giochi così completi con grafica stupenda e dovizia di particolari come inni nazionali, record mondiali, premiazioni, cerimonia inaugurale, possibilità di partecipare ad una o più discipline.
La Kingsoft in collaborazione con la Anco ha pensato di inserirsi nel filone degli sport invernali ottenendo risultati straordinari per un piccolo (di memoria) computer come il C 16. **Winter Events** è un diretto discendente di Winter Games e mantiene tutte le sue caratteristiche.
Le discipline sono sei con due specialità alpine come lo slalom e la discesa libera, due nordiche come il biathlon e il salto con gli sci,il pattinaggio veloce ed il bob. Appena caricato il programma vi "smazzate" la cerimonia d'apertura accompagnata da una succosa musichetta e con uno sfondo di bandiere colorate. Dopo aver acceso la fiamma olimpica arriva il momento della competizione anticipato dal menu principale.
A questo punto si capisce veramente "di che pasta è fatto" **Winter Events**: iscrizione da uno a quattro atleti, sei discipline caricabili separatamente da una facciata della cassetta, possibilità di competere oppure di allenarsi su alcune oppure tutte le specialità, visualizzazione, salvataggio e caricamento dei dati delle singole discipline. Fin qui il confronto con il gioco più blasonato regge, ma vi chiedrete fedeli ed ansiosi lettori, le discipline come sono? La grafica è ben fatta? Gli sciatori si muovono con disinvoltura o sono patetici come quelli di **Winter Olympics**? Interrogativi legittimi che per essere sciolti richiedono prima l'inserimento del nome dell'atleta (max. 10 caratteri) e la scelta dell'inno nazionale.
La prima disciplina, il biathlon che combina lo sci da fondo ed il tiro a bersaglio, si svolge su uno scenario spettacolare e ben realizzato. Attraverso un impervio percorso fatto di pianura e saliscendi bisogna affrontare per 3 volte il poligono di tiro e colpire 5 bersagli. Vince chi sbaglia meno ed impiega il

minor tempo. Non è richiesta la noiosa tecnica del "mena-joystick". Meglio seguire con sincronia i movimenti dell'atleta aumentando gradatamente il ritmo.

Nello slalom si ha la piacevole sensazione di effettuare il percorso grazie alla inusuale prospettiva che è da tergo dello sciatore. I paletti devono essere passati alternativamente da sinistra e destra e se ne mancano tre o più si è squalificati.

Il salto con gli sci è composta dalle solite tre fasi. Per staccarsi dal trampolino bisogna premere il pulsante del joystick. Quindi dal campo lungo la "telecamera" stringe sul primo piano e sullo schermo appare il saltatore con a fianco un clone che indica la posizione ideale. Con la leva bisogna correggere l'assetto e quando appare il messaggio sullo schermo assumere la posizione per l'atterraggio. Il punteggio finale è dato dalla somma dello stile del volo, dell'atterraggio e della lunghezza del salto.

Il pattinaggio si svolge su una distanza rettilinea di 300 metri. la gara può essere uno scontro tra due pattinatori "umani" oppure contro il computer a seconda se viene selezionato all'inizio uno o due joystick. Il pattinaggio assieme al biathlon sono le discipline più simili alle rispettive dei Winter Games.

La discesa libera è simile allo slalom anche se in questo caso i paletti non sono un ostacolo ma servono a segnalare la pista. Il pericolo maggiore è finire contro gli alberi. Molto spettacolari sono i salti sulle gobbe mentre è consigliabile ricercare il più spesso possibile la posizione a uovo stile Zeno Colò (il brevetto è suo).

L'ultima disciplina è senza dubbio la migliore tanto da superare in difficoltà ed impegno quella del gioco dell'Epyx. La tecnica è più o meno la medesima con lo schermo diviso in due: una parte contiene l'immagine della discesa del bob, l'altra la planimetria della pista. Il percorso è più lungo e tortuoso ed il bob più instabile visto che si mette di traverso anche in rettilineo. Il percorso è più lungo ed irregolare e quindi memorizzare le varie curve richiede un certo allenamento.

Quando Winter Events *è arrivato in redazione non è stato accolto con entusiasmo. L'esperienza di precedenti giochi per il C 16 come* Winter Olympics *aveva scoraggiato anche i più scatenati collaboratori sempre pronti a sfidare tutti gli uffici del quartiere all'arrivo di nuovi giochi. Ma quando BMV in un eccesso di zelo ha caricato la cerimonia e premiazione è stata la fine. Ormai stanchi delle solite discipline di Winter Games il gioco della Anco ha reso irrespirabile l'aria nella nostra piccola stanza ed il C16 ha rischiato la fusione per le numerose sollecitazioni. Unico inconveniente se decidete di organizzare una serata con amici e di caricare* Winter Events *evitate di riunire più di quattro persone appassionate di computer. Il litigio è inevitabile.*

AR

Presentazione 90%
Buone istruzioni, caricamento veloce. Non conviente neanche segnare il numero dei giri per trovare le varie discipline.

Grafica 95%
Ottimi scenari curati in tutti i particolari. Non mancano le finezze come il passo spinta alla Gustavo Thoeni dello slalomista.

Sonoro 80%
Gli effetti non mancano, inni nazionali compresi. In qualche disciplina come nel bob quelli della Kingsoft si sono fatti prendere la mano ed hanno esagerato.

Appetibilità 89%
Ogni disciplina è una gara singola ma può essere una parte di tutta la competetizione. Così al termine c'è la premiazione e quindi lo schermo del podio con il riepilogo delle medaglie.

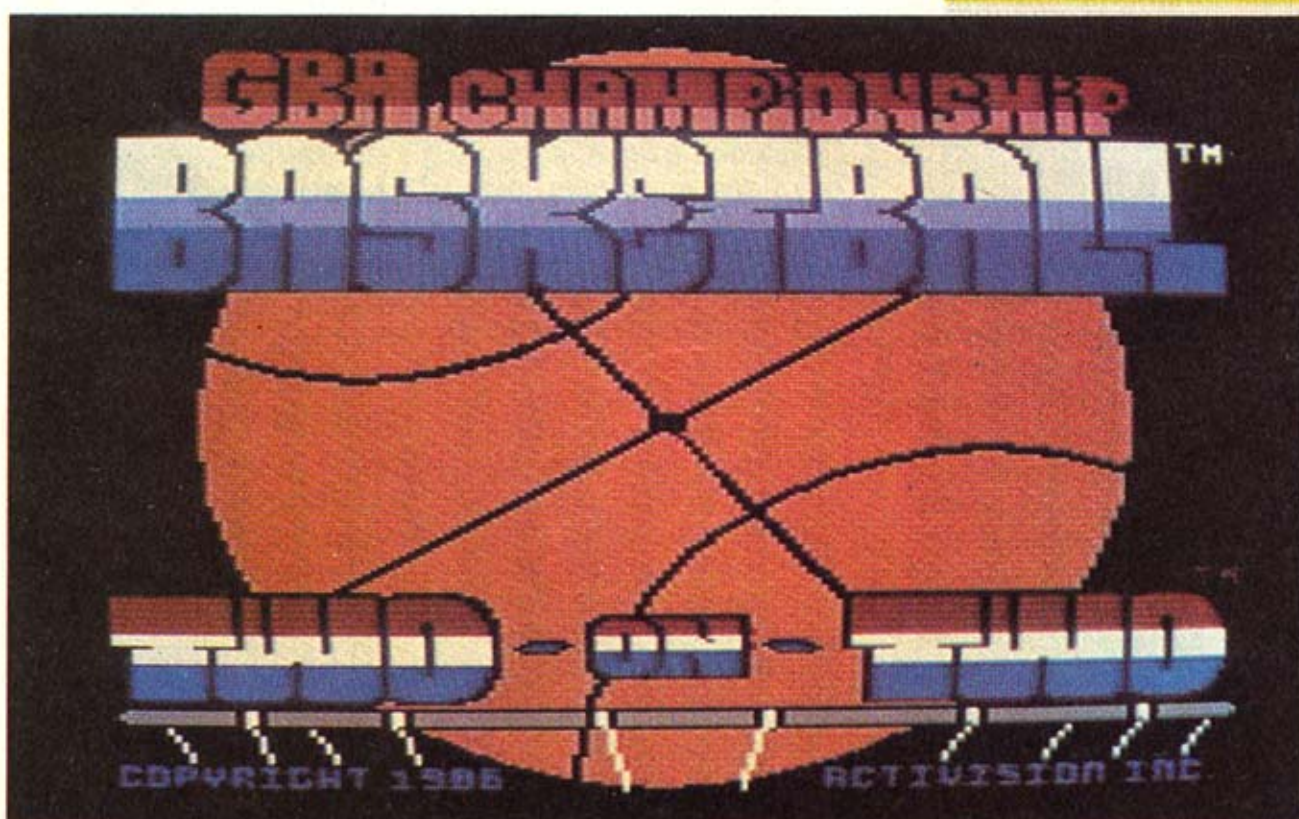
Longevità 92%
Non male anche la possibilità di salvare e ricaricare i records.

Rapporto qualità/prezzo 90%
Non dimenticate che ci sono anche le istruzioni in italiano!

Giudizio globale 95%
Vi aspettavate di trovare un gioco simile quando avete acquistato il C 16?

TWO ON TWO

Activision, Commodore 64, L. 29.000 solo disco, uno o due joystick

Two on Two è la terza simulazione di pallacanestro per il 64. Due giocatori possono giocare insieme oppure uno contro l'altro oppure un giocatore può sfidare una squadra gestita interamente dal computer. Ogni team ha due atleti, uno controllato dal computer ed un altro sotto il controllo diretto del giocatore. prima di ogni incontro bisogna selezionare le diverse opzioni. Innazitutto dovete scegliere tra una partita oppure un allenamento ai tiri e nell'uno contro uno. Quindi, dopo aver deciso il numero dei giocatori, sceglite tra campionato ed una partita unica. Nel passo successivo dovete introdurre i nomi delle squadre e del manager (il giocatore) e in quale lega giocare (Nord, Sud, Est, Ovest).
le caratteristiche di ogni team sono determinate da 6 valori di gioco come l'elevazione ed il dribbling predefinibili con lo stesso criterio utilizzato in Barry Mc Guigan's Boxing. A disposizione avete un totale di 24 punti distribuibili tra i 6 valori. Il vostro compagno di squadra (team-mate) può essere scelto da una lista di 10; ogni giocatore in lista ha differenti caratteristiche illustrate nel libretto di istruzioni e vostro compito sarà quello di scegliere il giocatore più adatto per il vostro tipo di gioco.
La partita dura 4 quarti di 6 minuti ciascuno e si svolge alternativamente su due schermi dalla grafica 3D rappresentanti ciascuno la visuale della squadra che attacca. Quando uno schermo è operativo l'altra metà del campo non si vede fino a quando non termina l'azione offensiva. In questo caso i giocatori vengono controllati dal computer e ritornano automaticamente verso la propria metà campo.
Il playmaker, che è quello controllato dal joystick, porta la palla verso la metà campo avversaria e quando la supera lo schermo si inverte.
Quando volete tirare a canestro dovete premere il pulsante di sparo e quindi lasciarlo quando il giocatore ha saltato in aria. Sempre sul manuale trovate preziosi consigli sulla tecnica di tiro.
Il passaggio si ottiene con una doppia e veloce pressione sul pulsante. In ogni caso

Ho trovato Two on Two un gioco che per essere apprezzato richiede una lettura delle istruzioni. In questo modo, oltre ad imparare la tecnica di gioco, conoscerete anche le diverse caratteristiche delle squadre avversarie favorendovi nell'impostazione tattica dell'incontro.
Non perdete la possibilità di partecipare alla lega. Iniziate dalla Nord che è la più facile e, se vi guadagnate la qualificazione ai playoff, preparatevi a lottare per il titolo.

riuscire a far fare al giocatore team-mate quello che volete è un bel problema.
Prima di un'azione bisogna selezionare quale schema volete eseguire. Se tate attaccando le possibilità di scelta sono tra cinque movimenti che vi permettono di creare blocchi oppure agire di forza verso canestro o liberare il vostro team-mate sotto canestro con un assist. Uno schema che molte volte funziona è il BASKET selezionabile spostando la leva in avanti. In questo modo il team-mate tenterà di portarsi sotto canestro. Potete così arrischiarvi in un tiro da fuori, magari di tre punti che, in caso di errore, può venir corretto in canestro.
In difesa gli schemi sono quattro e due sono la difesa a zona e due ad uomo.
Il gioco continua per quattro quarti fino al fischio finale e, se non sono necessari i supplementari, il nome della squadra vincitrice sarà pubblicato sul Gamestars Gazette assieme alle statistiche riguardanti le percentuali di tiro, i rimbalzi, le palle recuperate, le stoppate ed il nome del miglior marcatore dell'incontro.

Questo potrebbe essere un buon gioco se non avesse alcuni fastidiosi difetti. Qualche volta il giocatore/computer agisce in modo irrazionale passando indietro la palla anche quando non è opportuno e poi c'è la seccatura del disco. Il gioco è carino ma non regge il confronto con qualcosa tipo International Basketball. Two on Two Basketball è valido ma costa un po' troppo per quello che offre.

Questa pallacanestro è molto giocabile, ma possibilità di giocare con un amico, nella stessa squadra è una grande idea che funziona bene anche nella pratica. Questo è un gioco della pallacanestro! Comunque c'è un gran porblema con Two on Two Baketball e che non esiste una versione su cassetta e certamente non voglio raccomandarlo ai possessori di un disk drive perché non è un buon esempio per un gioco solo su disco.
Se Two on Two forse una cassetta single load costerebbe meno e sarebbe più meritevole di attenzione. Non so perché l'Activision si sia preoccupata di realizzare un gioco su disco per un mercato minore. Anche Alter Ego era accessibile ad un minor numero di acquirenti ma era un prodotto solo su disco unico e non potrebbe funzionare su cassetta e ne valeva la pena. Two on Two Baketball comunque no.

Presentazione 84%
Istruzioni comprensibili e molte opzioni, ma l'accesso al disco è un vero lavoraccio
Grafica 76%
I giocatori sono animati con classe ma lo sfondo è banale il pubblico poteva essere anche un po' più numeroso.
Sonoro 56%
I jingles e gli effetti sonori sono funzionali ma non strepitosi.
Appetibilità 79%
Facile da giocare sebbene richieda un poco di pratica per imparare come il giocatore guidato da computer segue le istruzioni.
Longevità 63%
Il computer gioca alla grande ed ambedue le opzioni per due giocatori permettono grandi scontri.
Rapporto qualità/prezzo 58%
Povero, specialmente se considerate che International Basketball costa un terzo ed è molto meglio.
Giudizio globale 73%
Un buon gioco di pallacanestro sfortunatamente realizzato non molto bene.

Questo è il tipo di gioco che amo affrontare dopo una dura giornata trascorsa a sparare agli alieni salvando l'universo. Rilassanti effetti sonori, buona grafica, azzeccato uso dei colori — in tutto è un buon jolly. È un peccato che sia solo su disco, perché il prezzo risulta essere troppo alto e sconveniente.

Devo dire che mi è piaciuto giocarci. Ma non regge il confronto con altri giochi di quiz, come **Powerplay** *e* **Trivia Pursuit**, *impallidisce. Il programma ha alcune pecche notevoli, come la velocità di funzionamento, la grafica e gli effetti sonori scadenti e il fatto che fornisce sempre le risposte. Stupido. I tre diversi tipi di gioco sono tutti carini ma in realtà la US Gold ha perso il treno dei quiz al computer.*

MIND PURSUIT

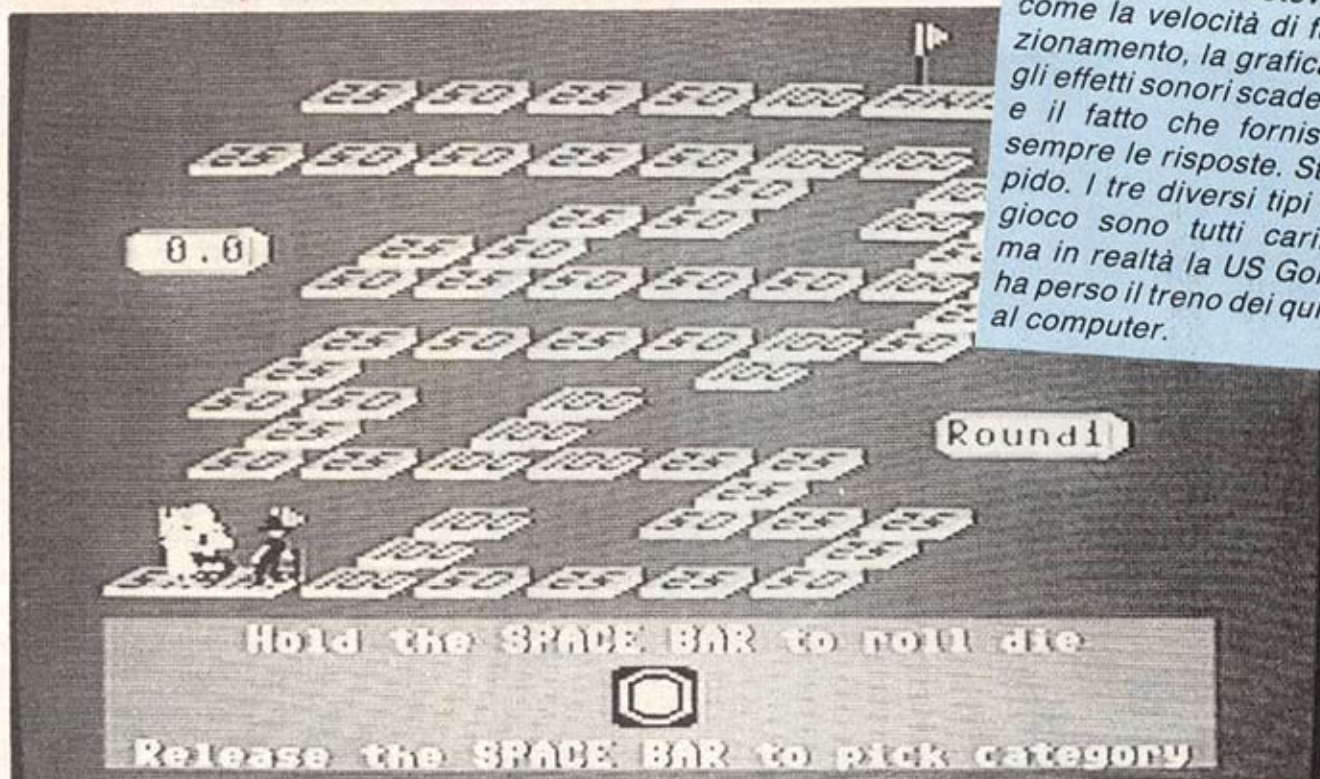
US Gold, solo disco L. 29.000, solo tastiera, per C64

Mind Pursuit è essenzialmente tre giochi a quiz in uno. Finito il caricamento vi vengono presentate un certo numero di opzioni così da scegliere il numero dei giocatori (da uno a quattro), il loro nome, il tipo di gioco che desiderano giocare e il tempo limite entro il quale rispondere. Potete anche cambiare i parametri di qualunque tipo di gioco scegliete (p.e.: quanti punti avete bisogno di vincere, il tempo limite del gioco, o quanto a lungo dovete percorrere il tabellone).

Fatte tutte le scelte, sullo schermo appaiono un dado e il nome evidenziato di un giocatore. Lo schermo sollecita il giocatore a premere la barra spaziatrice: facendo così si tira il dado. Il numero risultante alla tirata corrisponde a un soggetto: sport e giochi, scienza e natura, storia e geografia, TV e film, cultura o "pesca miracolosa" (una categoria generica che vi offre l'opportunità, se rispondete correttamente, di tirare il dato una seconda volta).

Se giocate le opzioni "a punti" o "a tempo limite" ogni domanda può essere di tre tipi: riempire lo spazio bianco, scegliere tra più risposte e "vero o falso". Questi sono in effetti tre livelli di difficoltà: si vincono più punti rispondendo a "riempire lo spazio bianco" che a "vero o falso".

Se volete affrontare una domanda del tipo "riempire lo spazio bianco", il computer pone la domanda e voi dovete digitare la risposta. Il computer non è molto pignolo sull'ortografia delle parole e accetterà la maggior parte delle parole scritte non correttamente (ottimo, per i giocatori italiani! ndr).

Una domanda a "varie scelte" fornisce quattro diverse risposte e dovete scegliere quella giusta premendo sulla tastiera il numero corrispondente. Le domande "vero o falso" sono abbastanza semplici: basta premere T (true, ndr) o F (false, ndr) sulla tastiera.

Per avanzare sul tabellone, ciascun giocatore ha un suo contassegno che può essere mosso lungo il percorso rispondendo correttamente alle domande. Ogni "mattonella" del percorso ha un numero: 25,50 o 100. Se affrontate una mattonella col 25, potete rispondere a una domanda di qualunque livello di difficoltà, e vi muoverete di conseguenza (saltando, diciamo, due mattonelle da 25 e una da 50). Se affrontate una mattonella da 100, però, siete obbligati a rispondere a una domanda del tipo «riempire lo spazio bianco», altrimenti non potete avanzare.

Alla fine di ogni gioco il computer mostra la posizione di ciascun giocatore e la percentuale di giuste.

O mio dio, un altro gioco di quiz. E per di più brutto. Per essere un gioco solo su disco, questo è un po' misero. È scritto in buona parte in basic e quindi ci sono numerosi difetti nella presentazione, e il gioco è lentissimo. **Mind Pursuit** *non è niente di speciale e non ha la classe di altri recenti concorrenti.* **Trivia Pursuits** *e* **Powerplay** *offrono molto di più a molto meno.*

Questo gioco è ben fatto. Le domande sono ben pensate (si può anche sbagliare fino a un certo punto l'ortografia di una parola nello scrivere una risposta) ma è scadente nella presentazione del gioco e, in questo tipo di giochi, questo è ciò che conta. Il sistema di punteggio è decisamente la cosa migliore del gioco: inserisce un'interessante diversivo in un gioco altrimenti molto comune. Un punto a suo favore. In un mondo di soli giochi Datasoft sarebbe abbastanza rispettabile e venderebbe bene. Ciò nonostante esistono già troppi concorrenti e quindi la vita non sarà facile.

Presentazione 78%
Anche se il programma è facile da usare tende a essere lento e laborioso.

Grafica 34%
Solo nello schermo del tabellone c'è grafica, che è anche abbastanza brutta.

Sonoro 37%
Poche le domande musicali, ma ci sono dei motivetti che annunciano le varie categorie.

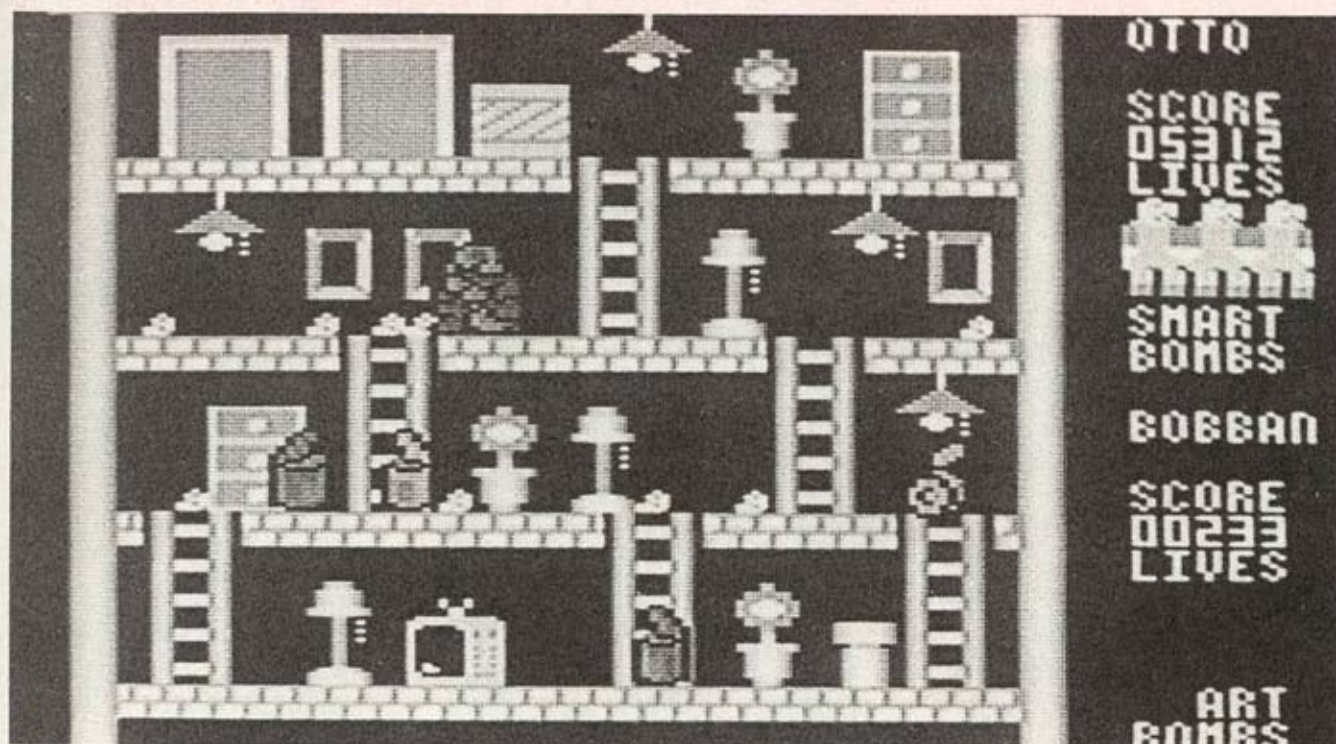
Appetibilità 74%
Molto semplice ma lento da usare.

Longevità 73%
Se il genere vi attira ci sono moltissime domande.

Rapporto Qualità/Prezzo 60%
Un programma solo su disco abbastanza caro.

Giudizio Globale 69%
Un buon gioco di quiz, ma non allo stesso livello di **Powerplay** e **Trivial Pursuit.**

(IT'S) CLEAN UP TIME

Players, cassetta L. 6.600, solo joystick, per C64

Di questi tempi non si può più far nulla senza che qualcuno ve la rovini. Prendete, per esempio, l'hotel che è stato appena costruito in città: la notte precedente al giorno della prevista apertura era tutto pulito e ordinato, poi sono penetrati un gruppo di vandali e hanno sparso immondizia dappertutto! Cosa deve fare l'amministratore? Nessun dipendente inizierà a lavorare prima del mattino e tutto deve essere pulito e ordinato per quando arriveranno gli ospiti!

Nel tentativo di rimediare alla situazione l'amministratore telefona alla società di pulizie ACME e gli chiede di mandare due uomini per rimediare al danno prima dell'alba. I due arrivano e si preparano a pulire quel macello, senza sapere cosa li aspetta...

(It's) Clen Up Time è un "platform game", per uno o due giocatori in cui l'obiettivo è ripulire dell'immondizia otto stanze di un hotel. Ogni volta che ripulite uno schermo progredite in quello successivo, più difficile. Sembra un compito abbastanza facile ma non prendetelo sotto gamba. Durante il gioco i vandali vanno su tutte le furie spargendo schifezze quà e là, rendendo così l'opera di pulizia più frenetica e coinvolgente.

A rendere ancor più complicate le cose c'è il fatto che i vandali soffrono di un'orrenda malattia post-Cernobyl: sono radioattivi, se ne toccate uno solo perderete una delle vostre quattro vite. Fortunatamente, sparando potete uciderli. Sì, il vostro uomo delle pulizie è armato di una pistola, che spara quando muovete il joystick a destra e a sinistra e premete il pulsante di fuoco. Ogni giocatore possiede anche tre "smart bomb" (vi ricordate, defenderisti...? ndr) che esplodono quando premete il pulsante di sparo e muovete il joystick verso il basso. Facendo così si distrugge tutto ciò che c'è sullo schermo. All'inizio del gioco dovete scegliere se giocare in uno o due giocatori. Se avete selezionato l'opzione a due giocatori, questi appariranno entrambi contemporaneamente sullo schermo e dovranno collaborare tra loro per ripulirlo dell'immondizia. L'opzione a un giocatore è più difficile dato che dovete fare tutto da soli.

Lo schermo è disegnato secondo il tradizionale stile dei giochi di risalita, con delle scale che connettono quattro piani ingombri di spazzatura. Nella parte superiore dello schermo c'è un indicatore del tempo: se una stanza non viene ripulita prima che il contatore raggiunga lo zero, perderete una vita.

Ci sono otto diversi schermi da ripulire e, tra l'uno e l'altro, venite intrattenuti in uno schermo di intermezzo nel quale gli uomini delle pulizie fluttuano e galleggiano qua e là sotto a dei palloni.

Ne ho abbastanza di case e pavimenti da pulire, figuriamoci di strani personaggi che mettono in ordine il mio guardaroba. Ciò nonostante questo gioco è molto divertente, specialmente nella versione a due giocatori. Gli intermezzi, che appaiono ogni due schermi, sono una piacevole innovazione (anche se alle volte un po' rozza) che è divertente guardare. La grafica è precisa e l'intero gioco funziona bene.

(It's) Clean Up Time è un gioco molto semplice e anche se non è difficile portare a termine gli otto livelli, l'ho trovato divertente da giocare. La grafica, la musica e la presentazione sono ben fatti e in qualche modo ricordano alcuni prodotti Task Set. Per sole 6.000 lire ***Clean Up Time*** *è un buon investimento, soprattutto se vi piacciono dei giochi di risalita insoliti e non troppo difficili.*

Presentazione 90%
Bellissimo schermo di caricamento, opzione a due giocatori e divertimenti schermi-intermezzo.

Grafica 79%
Molto carina. Begli sprite e ottimo uso del colore, ma non è molto varia.

Sonoro 78%
Numerosi e divertenti motivetti accompagnano tutto il gioco.

Appetibilità 81%
L'azione molto semplice tipica dei platform game rende facile farsi prendere dal gioco.

Longevità 70%
Ci sono solo otto schermi, ma l'opzione a due giocatori garantisce un mucchio di divertimento e offre una sfida divertente.

Rapporto Qualità/Prezzo 82%
C'è molto da divertirsi per sole 6.600 lire.

Giudizio Globale 75%
Un titolo da collezione per gli appassionati dei giochi di risalita.

TEST

SANXION

Thalamus, cassetta L. 19.900, joystick o tastiera, per C64

I rapporti tra est e ovest si erano sempre basati su una mutua amicizia. Se una delle due parti faceva qualcosa per provcare e infastidire l'altra i rapporti si inasprivano fino a che i diplomatici chiarivano le cose. L'"amicizia" si deteriorò progressivamente quando fu annunciato il programma progressivamente quando fu annunciato il programma delle Guerre Stellari, ma quando gli americani scoprirono che qualcuno interferiva nei loro satelliti le cose andarono di male in peggio. In una situazione di rottura completa delle relazioni diplomatiche, un mondo preoccupato aspettava che venisse premuto il fatidico pulsante...

Ma un forte segnale radio proveniente dal circolo artico, attirò l'attenzione di chi si preparava a far scoppiare il conflitto finale. Una rapida inchiesta rivelò che il segnale era stato trasmesso dai rottami di un veicolo militare alieno. Ma quando una spedizione arrivò sul luogo l'alieno era morto. Ciò nonostante sia il corpo che il veicolo versavano in ottime condizioni e quindi furono riportati entrambi in un luogo più civile per essere esaminati. Nei mesi seguenti eminenti scenziati esaminarono il veicolo e ciò che conteneva, e iniziarono a capire e conoscere la tecnologia aliena. Si arrivò a un importante passo avanti quando uno specialista elettronico riuscì a far funzionare il computer di bordo. Immediatamente furono chiamati molti esperti di lingue, per cercare di tradurne i documenti, compito che si rivelò abbastanza semplice.

Da ciò si scoprì che il veicolo apparteneva a un grande impero alieno preoccupato degli avanzamenti tecnologici dell'umanità. Pensavano che nel giro di circa cent'anni il genere umano avrebbe costituito una seria minaccia al loro dominio: per questo avevano deciso di portare alla rovina il genere umano alterando i satelliti americani. Sapevano che ne sarebbe scaturito un conflitto nucleare.

Avute queste informazioni, sia l'Est che l'Ovest capirono quale stupendo errore stavano per commettere, e firmarono un'armistizio. Ma ora c'era un secondo problema: la Terra era ormai cosciente della presenza di forze aliene, di forze che volevano eliminare il genere umano... una invasione aliena era imminenete.

Ora che era stato firmato l'armistizio, l'Est e l'Ovest iniziarono a lavorare al "Progetto Damocles", un sistema globale di difesa per respingere l'imminenete attacco. Furono riuniti i più importanti scenziati per costruire una flotta di astronavi che si basasse sulla avanzatissima tecnologia aliena, e in dodici mesi fu variata l'"Operazione Sanxion". I migliori piloti di tutto il mondo furono distaccati al nuovo corpo di difesa Sanxion. Furono addestrati a pilotare i nuovi tipi di aerei in modo da pattugliare costantemente il pianeta.

Il giocatore viene condotto nel gioco poche settimane dopo l'avvento dell'Opera-

Non c'è dubbio che questo gioco da alcuni verrà paragonato a Uridium, *semplicemente perché utilizza un piano a scorrimento orizzontale e usa una grafica a bassorilievo per creare alcuni fondali. Beh, non assomiglia affatto al gioco di Braybrook e, nel caso, deve più al gioco arcade* Nemesis *che ad altri giochi.* Sanxion *è uno stupendo "spara e fuggi", pieno di tante cose: alcune delle astronavi aliene sono veramente cattive. La grafica è superba, con alcuni eccellenti fondali e degli sprite stupefacenti. La musica del caricamento è molto bella, così come gli effetti sonori, anche se non sono particolarmente entusiasta della musica classica dello schermo dei titoli. Se state cercando un buon spara e fuggi andate a comprarvelo.*

Ci sono stati una marea di "shoot'em up" recentemente e non ho problemi ad ammettere che mi hanno un po' stufato. Però Sanxion è diverso. È più che il solito "spara e fuggi". La grafica è eccezionale e il superbo scrolling parallattico funziona che è un piacere. Il movimento un po' sobbalzante dell'astronave rende il gioco un po' più realistico. A proposito della velocità dell'azione, in alcune sezioni, ci sono degli enigmi pericolosi che necessitano di parecchia pratica per essere superati. Sanxion è un sogno da giocare e da guardare: è una figata. Con gli elementi aggiunti nella sezione bonus, si staglia veramente sopra tutti gli altri tentativi di produrre un gioco così attraente e giocabile.

zione Sanxion. Interpretando il ruolo di un pilota dovete costantemente pattugliare il territorio assegnatovi, comprendente dieci settori della terra, e distruggere qualunque infiltrato alieno.

Sanxion è un piano a scorrimento orizzontale a una sola direzione, uno "shoot'em up" che vi contrappone agli invasori alieni. Lo schermo è diviso in due sezioni: la parte principale è l'area dove si svolge il gioco, mentre in quella superiore uno scanner funziona da radar, avvisando il pilota della presenza aliena prima del contatto visivo.

L'astronave può aumentare o diminuire la velocità e cambiare di altitudine tramite appropriati movimenti del joystick.

Premendo il pulsante di fuoco entrano in funzione le armi laser co le quali potrete distruggere molti dei veicoli alieni.

All'inizio del gioco il giocatore ha una riserva di due astronavi: se entrate in collisione con un'astronave aliena e con i detriti di un'esplosione, perdete la vostra astronave — ma ogni 10.000 punti potete guadagnare una. In ogni settore ci sono elementi diversi ma in ognuno c'è una stazione Re-Gen dove i piloti esperti hanno l'opportunità di guadagnare dei punti bouns prendendo parte ad una sessione di addestramento. Qui l'astronave diventa invincibile e vengono immesse nell'area di gioco delle astronavi radiocomandate. Ci sono diversi tipi di "addestramenti" nei quali, a seconda del tipo, potete sparare, schivare, catturare o distruggere le navicelle radiocomandate. Se il pilota è sufficientemente abile da "sistemarle tutte", guadagna 1000 punti extra di bonus. Si guadagnano altri punti se si riesce a completare un settore prima che il timer raggiunga lo zero. Se ci riuscite, il tempo rimasto viene convertito in punti bonus. Una volta che avete pattugliato tutti i dieci settori sarete considerati pronti per affrontare il difficile pattugliamento notturno. Ma attenzione: a mano a mano che passa il tempo gli alieni diventano sempre più ostici...

È uno dei più straordinari e giocabili "shoot'em up" che abbia mai visto dopo... oh, Iridis Alpha. Sanxion *non è interamente originale ma è molto divertente da giocare: e questo è ciò che conta. La grafica stupefacente, la musica stupenda e gli effetti sonori sono un punto in più. La musica dello schermo dei titoli è splendida e rappresenta un benvenuto cambiamento dagli ordinari giochi "boom-chaka-boom". Anche gli effetti sonori sono stupendi. Dirò di più,* Sanxion *è meglio di* Uridium *sotto tutti gli aspetti: la grafica è di miglior qualità e più variegata, così come gli elementi del gioco. Per lo meno così la penso io. Se vi piacciono gli shoot'em up e siete abbastanza stupidi da pensare che io sia prevenuto, date un occhio a Saxion: non ne sarete delusi.*

Presentazione 92%
Ottimo schermo di caricamento e musica. Alcune utili opzioni e una decente tabella dei punteggi

Grafica 98%
Stupefacenti fondali e scorrimento parallattico, stupendi sprite e begli effetti visivi

Sonoro 97%
La musica dello schermo di caricamento è una delle migliori composizioni di Rob Hubbard; altrettanto superbi la musica dello schermo dei titoli e gli effetti sonori

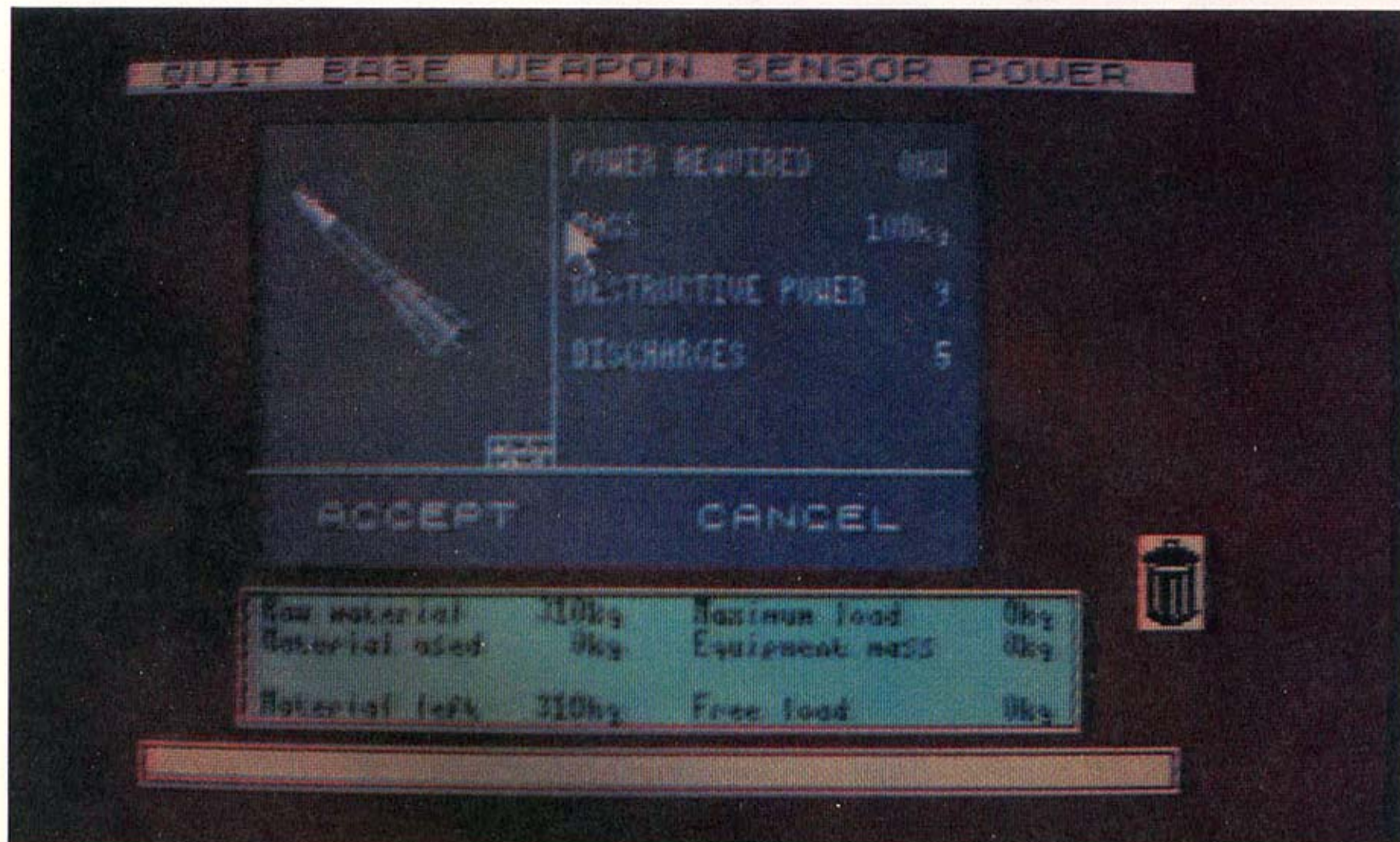
Appetibilità 96%
È immediatamente d'effetto e molto coinvolgente

Longevità 92%
Non è troppo vario ma è altamente giocabile e compulsivo

Rapporto Qualità/Prezzo 88%
Quaranta livelli a tutto gas e un'azione di prima per i vostri soldi

Giudizio Globale 93%
Uno dei migliori titoli di quest'anno

MISSION OMEGA

Mind Games per Spectrum, joystick e tastiera, L. 19.900

Al giorno d'oggi trovare buoni soggetti per un videogame può essere molto difficile. Gli arcade adventure in questo momento vanno per la maggiore e francamente, nel bello e nel brutto, se ne vedono di tutti i colori.
Per non parlare poi di altri rami del settore già abbondantemente setacciati e scopiazzati, come gli adventure classici, figli di *The Hobbit*, e gli *shoot'em up* parenti stretti di *Space Invaders*. Ora invece proveremo a proporvi una trama un po' diversa dal solito.
La terra è minacciata da uno strano oggetto alieno (calma, non è questa la novità). Di esso non si sa nulla salvo che è in preoccupante rotta di collisione con il nostro vecchio e stanco globo e che il brusco contatto metterebbe repentinamente fine ai nostri diecimila anni di storia.
Una soluzione ci sarebbe: basta approntare un bel missilone e spedirlo in fretta e in furia contro l'ospite sgradito. Già, ma perché non tentare invece una missione impossibile e provare a disinnescare i quattro reattori di alimentazione dell'oggetto. per potervi poi accedere e scoprire segreti tecnologici di sicuro ed inestimabile valore?
Quest'ultimo è in effetti il piano privilegiato, ed il responsabile di questo piano siete voi. Non fraintendente, per carità, non vi si sta chiedendo di entrare a forza nell'oggetto e di rischiare personalmente la pellaccia.
Il vostro compito è invece quello di approntare una serie di droidi da comandare a distanza e di demandare a loro le operazioni di ricerca e di disinnesco dei reattori.
Un successo in una missione del genere vi garantirebbe naturalmente fama duratura da tramandare ai posteri. E se falliste? Beh, il missile è già pronto, come pronto è pure un bel posto di guardiano alle miniere di zolfo su quel lontano meteorite dalle parti di Alpha Centauri...
Non male, no?! Bene, questo prologo ci introduce a quella che è l'essenza di **Mission Omega**, un complesso ed ambizioso progetto della Mind Games, sempre più decisa ad offrire prodotti diversi dalla norma.
Il gioco è diviso in due parti, ambedue operative con un sistema di menù, sottomenù ed icone accessibili via joystick alla maniera del Macintosh (fatte le debite proporzioni, direttore, naturalmente!).
La prima è quella che sovraintende alla costruzione dei droidi. Dall'opzione "BUILD" del menù principale si passa cosi all'esame delle possibilità di costruzione dei robot. Per ognuno di essi va scelto uno chassis, un'arma di dotazione, un sistema di rilevazione ed uno di alimentazione da una serie di quattro possibilità per ogni caratteristica, ciascuna con specifiche differenti in termini di potenza, affidabilità ed impiego di materiali. Quest'ultimo fattore poi è decisamente critico perché la Galactic Corporation vi mette a disposizione non più di 500 chili di materiale grezzo da usare per costruire i droidi.
Completata questa fase potrete cominciare ad ordinare ai vostri robot di esplorare l'oggetto alieno.
Questa possibilità è accessibile dal menù principale con l'opzione "CONTROL".
La scena del gioco ora mostra i droidi che avete costruito all'interno dell'am,-biente alieno in cui siete riusciti a farli penetrare.
La prospettiva è bidimensionale ed è una un po' desueta vista dall'alto dei locali in cui

si trova il robot.
L'oggetto da esplorare è nella sostanza un intricato e complesso labirinto che si rivelerà man mano progredirete nella ricerca. All'uopo c'è pure la possibilità, con l'opzione "MAP", di avere una visione di tutta l'area di intervento, ma solo delle parti già esplorate, e con esse la posizione dei vostri droidi. Quanto a questi ultimi, ad essi è demandata la parte attiva della ricerca, tra i meandri del labirinto, dei quattro reattori da mettere fuori uso.
Potrete così comandarli manualmente via joystick, predisporli ad una ricerca automatica o addirittura programmarli, molto semplicemente, per l'esecuzione di percorsi stabiliti.
Dove sta il problema? Il labirinto anzitutto non è certo dei più accessibili e familiari, fatto com'è di intricati cunicoli, passaggi obbligati e barriere che impediscono l'accesso alle parti del sistema da sabotare, ma con un po' di arguzia e di intelligenza tutto si potrebbe aggiustare. Il vero guaio è che non tarderete ad accorgervi che l'oggetto alieno non è certo disabitato! Ciò vuol dire che spesso vi troverete a fare pericolosi e letali incontri ravvicinati con i legittimi padroni di quel mondo infernale, più che mai decisi a non lasciarsi sopraffare proprio in casa loro.

Se questa è la sintesi di ciò che vi offre questo programma, il gioco non è tutto qui, perché ogni cosa deve essere scoperta passo dopo passo, in un ambiente ostile, spesso mortale ma soprattutto sconosciuto come quello di Omega.

Dopotutto, se proprio non ve la sentite, quelli delle miniere di zolfo vi accoglieranno a braccia aperte!

Mission Omega *non è esattamente quel che si dice un gioco originale giacché, ad esempio,* Quazatron, *anche se è impostato in maniera completamente differente, ne ripercorre un po' la trama. Ciò nonostante ha proprio il suo maggior pregio nel fatto che sa mescolare con gusto elementi forse non nuovi per proporre un videogame con una struttura diversa dal solito ed una realizzazione molto interessante anche se non sente da qualche difetto. Il gioco nella sostanza è basato sulla scoperta di un labirinto con trappole e trabocchetti, ma l'idea della costruzione dei robot ed un certo uso strategico delle risorse a propria disposizione lo eleva un po' dalla media dei giochi di questo tipo, anche se il già citato* Quazatron *è probabilmente più bello da vedere e da giocare, ma è anche un videogame diverso.*

Presentazione 12%

Decisamente ininfluenti ed insufficienti le istruzioni fornite dalla casa, in un gioco che invece avrebbe bisogno di una manuale della stazza di quello di *Elite*!

Grafica 65%

A prescindere dalle schede video di presentazione delle parti costitutive dei robot, ben fatte e disegnate, il resto del gioco appare un po' datato rispetto ai giochi in 3 D che oggi fanno la parte del leone.

Appetibilità 74%

Molto elevata se vi piace un gioco che rinuncia a un po' di spettacolarità per aggiungere un pizzico di strategia, meno se il vostro orizzonte si ferma a *Commando*.

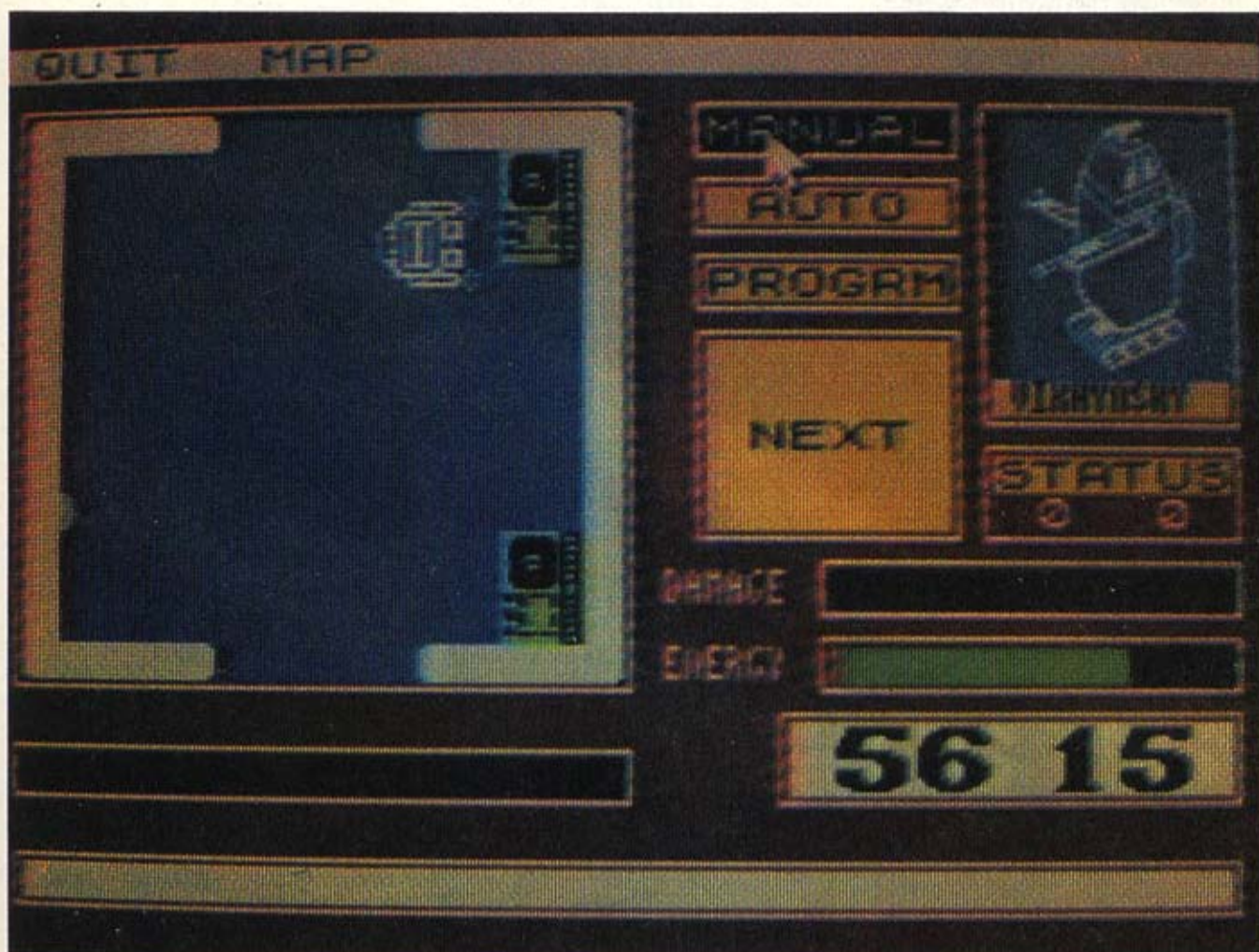
Longevità 77%

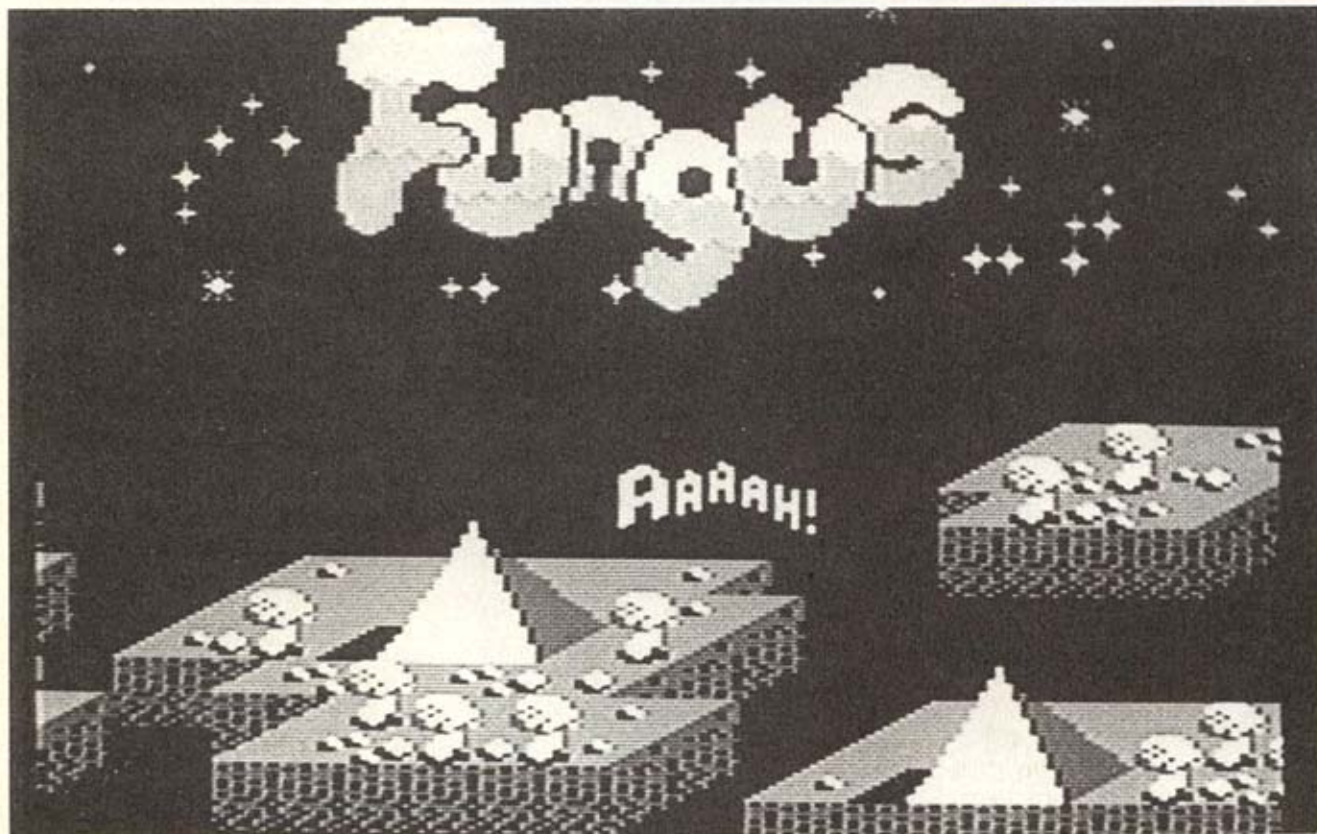
Mission Omega è un gioco tutto da scoprire... fin troppo!

Rapporto qualità/prezzo 75%

La qualità c'è ma senza esagerare.

Giudizio globale 76%

Un videogame per tutte le stagioni e per tutti i joystick, anche se gli manca pur sempre qualcosa per diventare immortale.

FUNGUS

Players, cassetta L. 6.600, solo joystick, per C64

Molto, molto tempo fa in una galassia molto, molto lontana visse un ragazzino di nome Fungus: un ragazzo felice che viveva una vita tranquilla e solitaria, su un'isola nello spazio. La sua vita era semplice e senza vizi. Tranne uno... Fungus era assuefatto ai funghi magici galattici che crescevano sulle altre isole che circondavano il suo isolotto. Questo vizio si dimostrò essere piuttosto pericoloso, non perché i funghi fossero in alcun modo nocivi alla sua salute, ma per il luogo in cui crescevano: in lunghe e sottili isole sospese nello spazio. Ciò nonostante questo non lo scoraggiava e usciva ogni giorno rischiando anima e corpo per raccoglierne una fresca riserva. Voi impersonificate Fungus intento raccogliere funghi. La veduta del gioco è del tipo panoramico tridimensionale, con lo schermo che "scrolla" costantemente da destra a sinistra. Prima di iniziare il giocatore deve passare uno schermo che offre la possibilità di cambiare alcuni parametri del gioco. Una volta scelte le opzioni, Fungus balza giù dall'alto dello schermo e comincia il gioco.

Si può muovere Fungus per tutto lo schermo spingendo il joystick nelle varie direzioni. I funghi crescono ovunque sulla superficie delle isole e per prenderli basta camminarci sopra. Però, quando Fungus inizia a correre lungo uno di quei corpi celesti non può fermarsi: e qui iniziano i problemi. In ogni isola ci sono delle buche e se Fungus ci cade dentro perde una delle sue quattro vite.

Per fortuna è un ragazzo atletico che può saltare se si preme il pulsante di fuoco.

C'è però un altro problema! Gli strani animali che abitano queste isole non sono molto soddisfatti di vedere Fungus calpestare tutti i loro amatissimi funghi, e fanno del loro meglio per fermarlo schiacciandolo, saltandogli addosso o sparandogli. Ma gli animali non sono gli unici esseri che abitano le isole: alberi, arbusti e altre strane piante aliene crescono a mille, apportando inconvenienti ancora maggiori al nostro sgranocchiatore di funghi.

La Players ha fatto proprio un buon prodotto. Fungus ha tutto: grafica amabile, motivetti carini e un gioco estremamente divertente e attraente. Le prime partite a Fungus erano molto difficili a causa dell'effetto tridimensionale che richiede un po' di tempo per abituarcisi, ma quando lo si padroneggia, l'intero gioco prende vita. Fungus è molto piacevole graficamente e lui, Fungus, è il più carino di tutti quando balza nello schermo all'inizio di ogni gioco. La mia unica lamentela consiste nel fatto che quando prendete molti funghi in un colpo solo il punteggio impiega troppo tempo per aggiornarsi. Ma rimane il fatto che per sole 6600 lire è un ottimo acquisto.

Mi è piaciuto giocarlo, con tutta quella grafica carina e quella bella struttura di gioco. Il solo problema è imparare a controllare Fungus: ci vuole un bel po' di allenamento prima di avere la padronanza di quello che si sta facendo. Se vi piace perseverare nella ricerca di giochi tosti questo è pieno di possibilità. La grafica e il sonoro sono entrambi molto buoni, e l'intero programma è ben congegnato e ben presentato. Vale decisamente la pena di dargli un'occhiata.

Presentazione 92%
Molte utili opzioni che consentono di scegliere il livello del gioco, il livello di difficoltà e il colore del paesaggio. Anche lo schermo di caricamento è molto carino.

Grafica 86%
Sprite netti e maestosi, paesaggio a scorrimento colorato e sapientemente disegnato.

Sonoro 80%
È pieno di motivetti divertenti e di alcuni effetti sonori fantasiosi

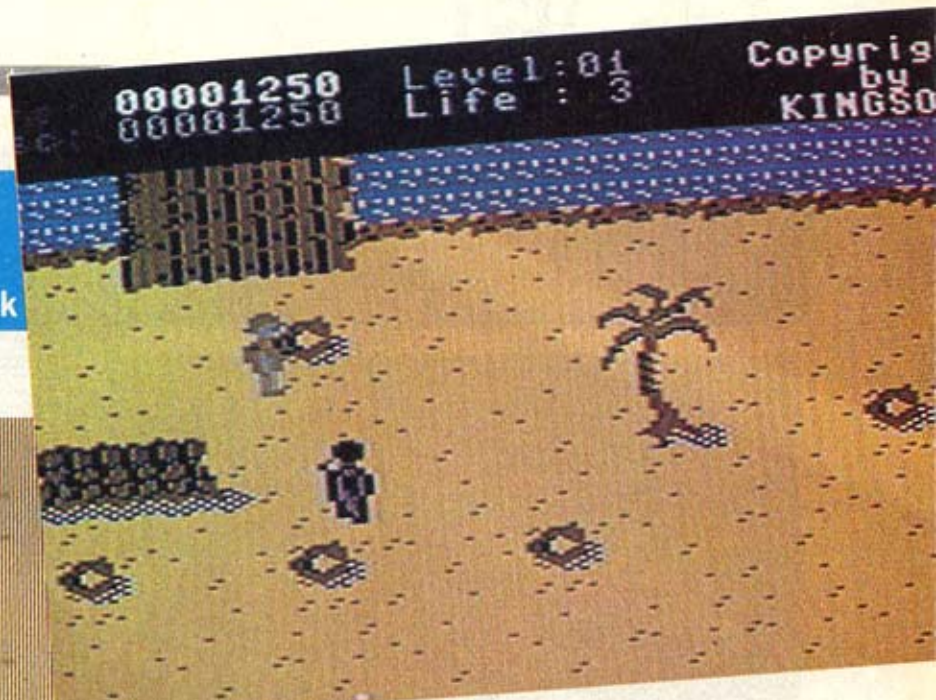
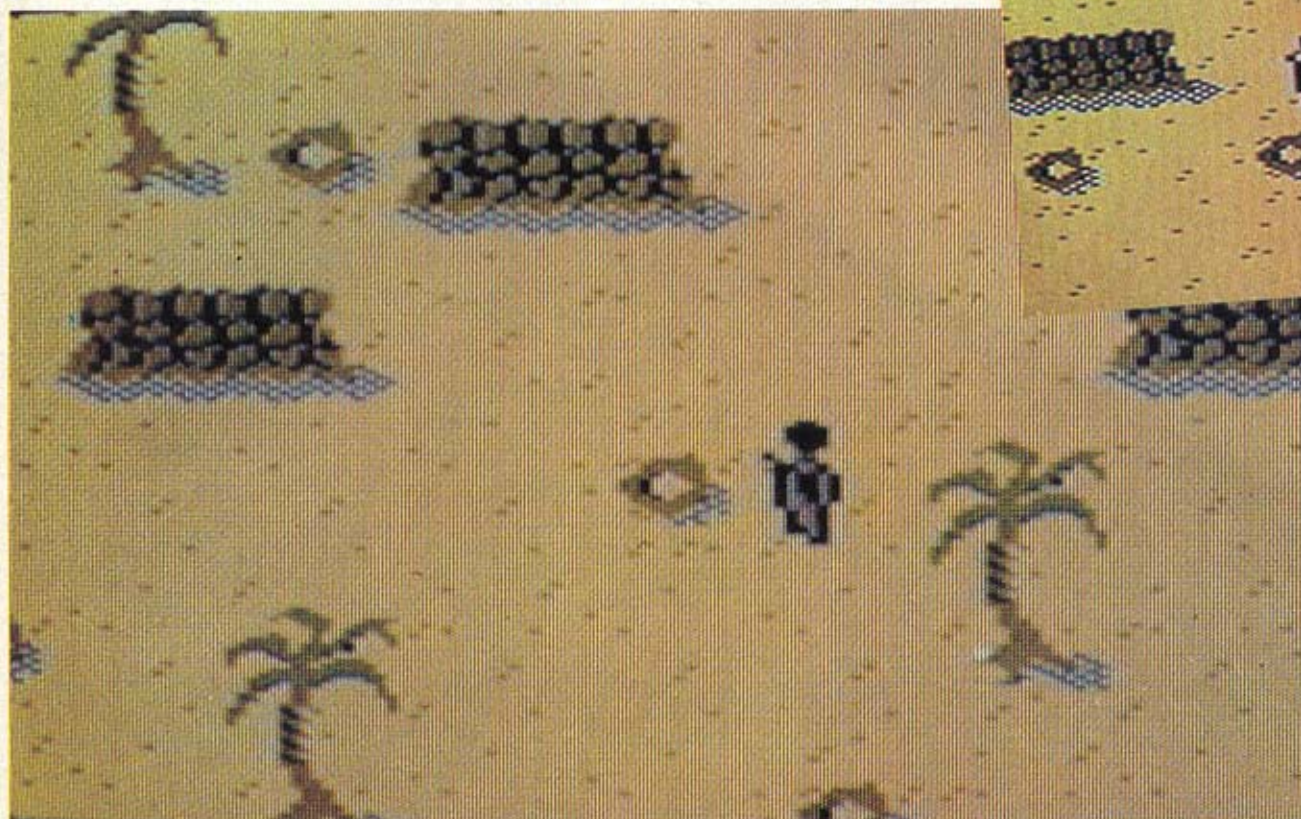
Appetibilità 76%
Il gioco è abbastanza semplice ma, all'inizio, è veramente un problema far fare a Fungus quello che si vuole.

Longevità 84%
Sette livelli di azione veloce e impegnativa

Rapporto qualità/prezzo 91%
Un investimento conveniente

Giudizio globale 80%
Un gioco "carino" molto originale che merita l'attenzione di chiunque.

LEGIONNAIRE

Anco, Commodore 16/+4, L. 19.900, Tastiera/joystick

La legione straniera, l'esercito speciale francese reso famoso da Stanlio e Olio, non ha perso il suo fascino. Proprio qualche giorno fa ho saputo che uno studente di un corso di lingue orientali ha abbandonato la scuola per arruolarsi in quel corpo. Poco importa se questa drastica decisione è stata presa per motivi di cuore o di studio, l'interessante è che oltre ai muscolosi americani che si avventurano nel sud est asiatico, esiste qualcuno disposto a diventare un legionario.

Non sappiamo dove andrà a combattere, forse in Libano, ma conosciamo bene cosa farà il legionario del gioco della Anco.

In ***Legionnaire*** prigionieri da salvare non ne ce ne sono e molto probabilmente il protagonista invece di stanza dice stonza. La difficoltà rimane sempre elevata e la missione ha il fascino della sfida all'impossibile. Obiettivo è raggiungere il quartier generale della guarnigione e consegnare dei messaggi di vitale importanza. I pericoli sono numerosi e di diverso livello. Il protagonista deve affrontare da solo con il suo fucile gli indigeni che circondano il forte del comando. Una missione ad alto rischio da un contro tutti. Unica arma su cui può contare il legionario è il suo fucile mitragliatore.

Inizialmente sono 5 le vite a disposizione e si guadagnano 10 punti per ogni nemico ucciso. Lo scrolling del gioco è classico, verticale dal basso verso l'alto ed i nemici arrivano da tutte le parti.

Il percorso che divide il punto di partenza dal forte è costituito da sette aree di sempre crescente difficoltà. Inizialmente bisogna muoversi tra muretti e palme quindi attraversare diversi ponti. Il momento più impegnativo del gioco è nei pressi della postazione nemica. In questa occasione gli indigeni attaccano in massa ed in campo aperto. Uccisi tutti si ha la soddisfazione di affrontare la più impegnativa zona seguente.

Presentazione 80%
Velocissimo il caricamento, un po' truce l'immagine della copertina.

Grafica 85%
Abbastanza ben definita con la prospettiva dall'alto.

Sonoro 10%
Pessimo, gli spari sembrano delle pernacchie.

Appetibilità 60%
I movimenti dei soldati sono un po' approssimativi...

Longevità 59%
E molte volte sparate senza colpite gli avversari.

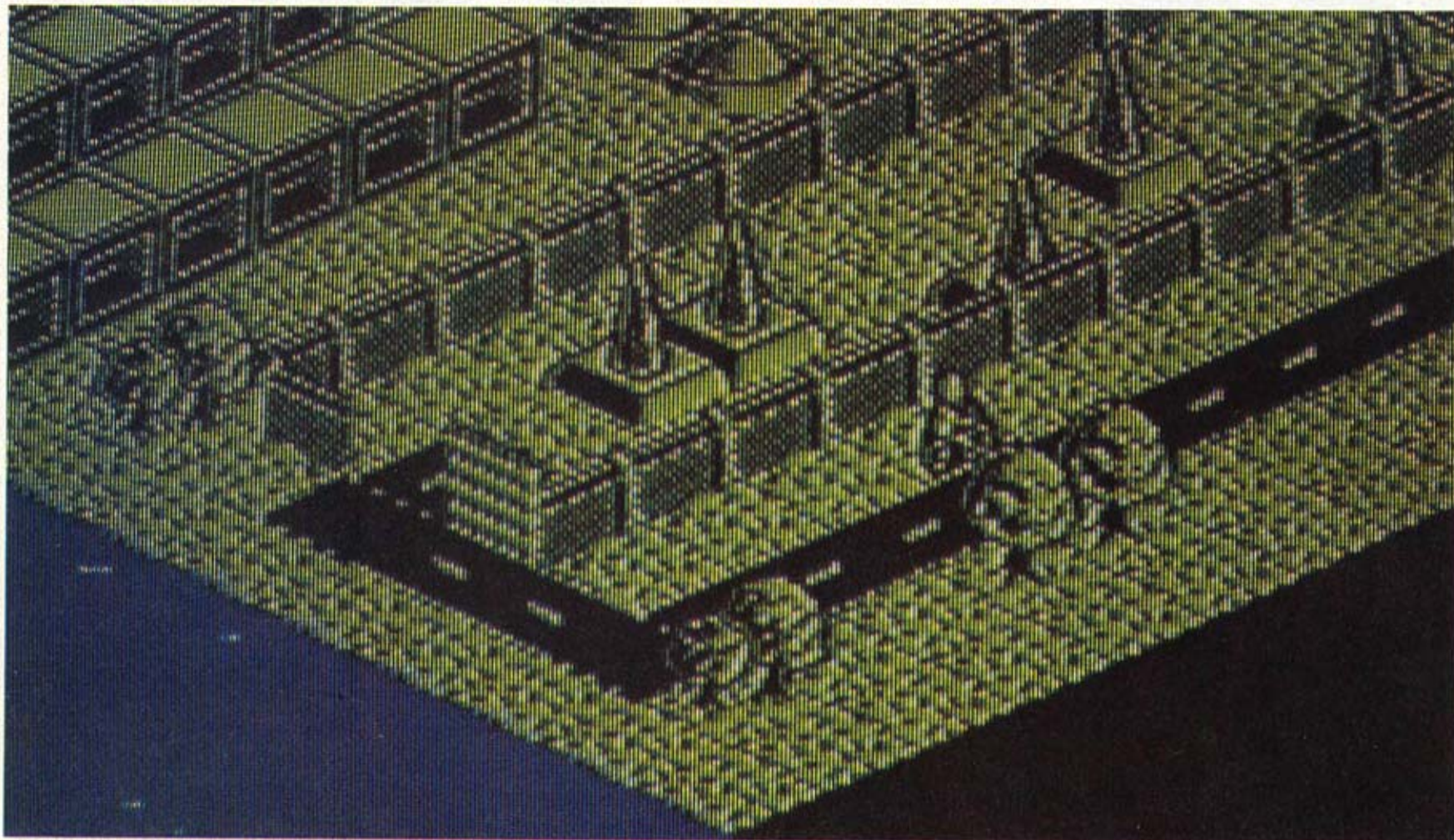
Rapporto qualità/prezzo 60%
Forse un po' elevato.

Giudizio globale 65%
Alla lunga Legionnaire delude anche perché la giocabilità non è eccezionale.

Cambia il nome, l'obiettivo ma la storia ed anche la grafica è sempre la stessa. Legionnaire non ha un muscoloso ex-pugile che gli fa da pubblicità e nemmeno un presidente che lo sostiene. Nonostante tutto pensiamo possa convincere gli amanti delle missioni suicide. Who Dares Win e Commando sono stati in un certo senso rivoluzionari (sigh!). Grazie a loro il shoot 'em up si è trasferito dallo spazio alla terra ferma.

Questi giochi non sono mai stati la mia passione. Dopo un po' mi viene il callo sul pollicone e non riesco più a sparare. Fortunatamente in Legionnaire i nemici non sono poi così numerosi e quindi sono riuscito a raggiungere il quarto livello. Pensate che il Commando non andavo oltre il secondo portone!

GLIDER RIDER

Quicksilva per Spectrum, joystick e tastiera, L. 19.900

L'avreste mai sospettato che nel bel mezzo dell'Oceano Pacifico c'è un'isola di plastica? E che i padroni di quell'isola lì hanno costruito una potentissima fabbrica di armi con il nome di un vecchio LP dei Santana?
Ebbene la Abraxas, con sede e ragione sociale nell'isola artificiale di Eoos, non solo produce armi, ma fa anche una redditizia politica di marketing avanzato creando direttamente i mercati per i suoi prodotti. In parole povere, provoca guerre. La situazione, l'avete immaginato, è molto calda e il Consiglio Mondiale terrestre non può tollelarla più a lungo, per il bene e la prosperità di tutto il genere umano.
Il problema è che l'isola, dispersa nell'Oceano Pacifico, è praticamente inaccessibile, vuoi per ovvie ragioni geografiche, vuoi soprattutto perché è difesa in ogni angolo da perfide armi a laser capaci di polverizzare qualunque elemento di minaccia.
Eppure una soluzione ci sarebbe! Basterebbe un uomo, uno soltanto, capace di approdare su Eoos e di sottrarsi alla vista dei sensori di rilevazione per i laser, calibrati peraltro per gli oggetti in volo. Se ci riuscisse dovrebbe poi tentare di fare esplodere i dieci reattori che circondano la fabbrica, per provocare quei danni irreparabili che certo ridurrebbero l'isola ad un rottame alla deriva nell'Oceano.
Non troppo difficile, vero? Peccato che i reattori possano essere distrutti soltanto con un lancio di bombe in volo (mica scemi, alla Abraxas!) e per le cose che volano, l'avrete già intuito, la fine è simile al nome della nostra rivista.
Posto che il volontario per questa missione suicida quelli del Consiglio l'abbiamo già trovato (è inutile che vi gurdate in giro, siete voi!), resta il problema di come equipaggiarlo.
Una tuta che dia un certo margine di sopravvivenza al fuoco dei laser, un ciclomotore ripiegabile per gli spostamenti a terra, un deltaplano per volare, nove bombe per colpire i reattori (tanto sull'isola ne troverà altre) e voilà, il gioco è fatto.
La descrizione un po' romanzata che abbiamo appena dato non è altri che la storia di Glider Rider, un prodotto Quicksilva che nelle intenzioni avrebbe potuto avere tutte le carte in regola per diventare un buon successo. Il gioco, che vi vede nei panni del protagonista di questa missione impossibile, è strutturato nell'ormai classico 3D con vista dall'alto che oggi raccoglie le preferenze della maggior parte dei programmatori.
L'ambiente è quello un po' surreale dell'isola di Eoos, un piccolo scoglio *multiscreen* coperto da finti prati, finte colline, finti alberi e, ahivoi, veri laser!
Il vostro campione inizia la sua avventura a bordo del ciclomotore pieghevole che ha in dotazione.
L'unica cosa che può fare in questi panni è un giretto dell'isola per scoprirne un po' la morfologia.
Ben presto scoverà i reattori. Si tratta di grosse palle chiare, ognuna ben protetta da un laser difensivo, sparse qua e là per tutto il perimetro dello scoglio. Al centro invece, cintata e praticamente inaccessibile, sta invece la fabbrica, che però è del tutto estranea ai vostri scopi.
Per riuscire a bombardare un reattore, il nostro amiuco dovrà usare il deltaplano e catapultarsi da uno dei numerosi pendii che caratterizzano l'isola.
Una volta in mezzo al cielo potrà dirigersi verso il suo obbiettivo e tentare di bombardarlo. "Tentare" è proprio la parola giusta, perché

ben presto dovrà fare i conti con i dannati laser, che non mancheranno di fulminarlo co feroci e prolungate scariche.
Fortunatamente anch'essi hanno il loro punto debole, giacché i sensori che consentono l'individuazione degli oggetti da colpire sono posti su tralicci ben evidenti ed abbastanza vulnerabili alle bombe.
Moltiplicate questo lavoro per dieci ed avrete completato il gioco, ma attenzione, perché sono solo trenta i minuti che avete a disposizione per non mancare all'appuntamento con il sommergibile amico che vi aspetta al largo.
Glider Rider è essenzialmente questo ed è un prodotto molto suggestivo, sia per l'originalità della trama sia per una grafica davvero azzeccata. Sfortunatamente però non si esime da certi difetti fondamentali che ne minano inesorabilmente la dinamica, ma questa è un'altra storia e ne parleremo nel commento.

DL

Piaciuta la trama di Glider Rider? A me sinceramente sì. L'idea del deltaplano, delle bombe, dei reattori e la grafica in 3-D mi avevano già fatto pensare ad un nuovo classico inossidabile degno di Zaxxon. Peccato che poi, all'atto pratico, le cose siano risultate differenti, e purtroppo in peggio.

Dato per scontato che la prospettiva di gioco e la grafica sono davvero ottime, non si può dire altrettanto dello scrolling.

Anzi, per dire la verità, non esiste scrolling.

Quando il protagonista si sposta per l'isola, l'ambiente va avanti a "scatti". Ciò vuol dire che quando il vostro campione arriva al bordo dello schermo la scena si sposta di colpo e vi propone il nuovo ambiente. Il risultato non è bello dal punto di vista prettamente estetico ma sarebbe sopportabile se non ci fosse il problema dei bombardamenti. Succede infatti che, individuato un obbiettivo, se non riuscirete a tenerlo a tiro nello stesso schermo in cui vi trovate sarete obbligati a "saltare" tra uno schermo e l'altro perdendo attimi e concentrazioni propizi.

Un'altra palese incongruenza del gioco è che le bombe a vostra disposizione non esplodono (!). Proprio così, su qualunque cosa le lanciate non c'è alcuna esplosione a testimoniare se avete centrato il bersaglio o meno, e ciò è frustante oltreché dispendioso.

Mettiamo che bombardiate un traliccio con i sensori per l'arma laser. L'unico modo per scoprire se l'avete, in effetti, colpito è quello di dirigersi sull'arma stessa. Se vi ZZAPpa vuol dire che non l'avete beccato. Assurdo. La morale della favole dunque si può condensare in due brevi riflessioni:

1) Questo gioco meritava un programmatore migliore.

2) Ma non li fanno più i test di giocabilità prima di lanciare un prodotto?

Presentazione 50%
Schermo di presentazione ed opzioni di gioco sono nella media, mentre le istruzioni sono troppo scarne ed essenziali.

Grafica 65%
La rappresentazione dell'ambiente di gioco è ottima e così pure la rappresentazione dell'isola in 3-D, anche se bicolore (verde e nero). Lo scrolling è ridicolo.

Appetibilità 84%
Il gioco è interessante e "prende" immediatamente. Peccato che....

Longevità 29%
... dopo una giornata di tentativi frustanti distruggerete la cassetta.

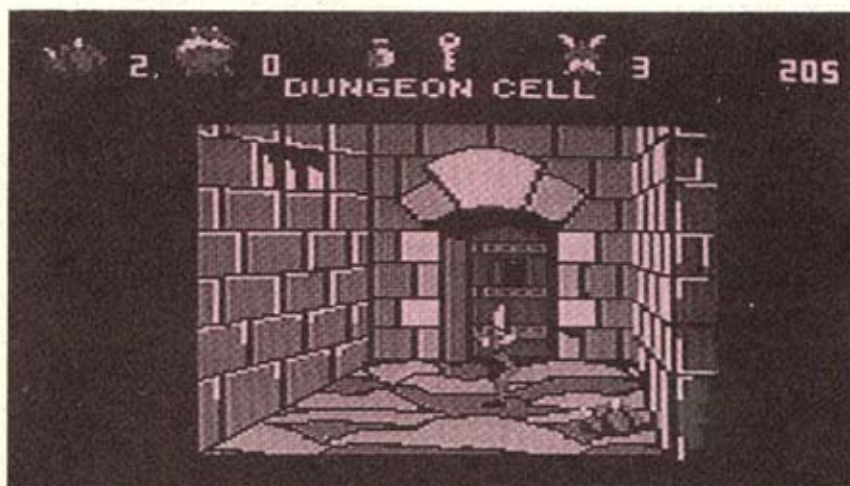
Rapporto qualità prezzo 33%
Buono se fosse stato un budget game. Invece non lo è.

Giudizio globale 49%
Spero francamente che lo ritirino dalla circolazione e lo sottopongano ad un massiccio lavoro di riprogrammazione, perché l'idea del gioco è pur sempre buona.

ASTERIX AND THE MAGIC C

Melbourne House, cassetta L. 19.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum e Amstrad

Sarebbe potuto essere un gioco eccellente se non fosse per alcuni elementi. Primo: le routine di disegno dello schermo sono troppo lente per rendere divertenti le scene di inseguimento. Quindici secondi di attesa per la formazione di uno schermo sono veramente troppi. Secondo: le scene di combattimento sono rovinate dalla povertà della definizione così da renderli irriconoscibili. A parte questo la maggior parte degli elementi grafici è abbastanza piacevole così come la colonna sonora che li accompagna. Il gioco è divertente ma non troppo.

Amici, romani, compatrioti, datemi ascolto. Ho una storia da raccontare: una storia eroica, valorosa e di estrema goffaggine. La conquista romana del mondo conosciuto è prossima a raggiungere il suo apice. La Gallia è stata invasa e conquistata tranne un piccolo villaggio che ancora resiste all'invasione...
Getafix, il druido capellone, ha creato uno scudo impenetrabile. Se ne va per i boschi raccogliendo vischio, noci e erbe con cui prepara una pozione magica che dà forza sovrumana a coloro che la bevono. È stata questa pozione che ha permesso ai nostri amici Galli di resistere finora alla smania conquistatrice dell'Impero Romano di Cesare. L'eroe locale, Asterix è un guerriero astuto e brontolone, uno di quei tipi a cui affidereste immediatamente qualunque missione pericolosa. Il compagno di sventure della sua vita è Obelix, un grasso portatore di menhir in perenne crisi di astinenza da cinghiale. Obelix è sempre pronto a lasciare il suo lavoro per seguire il suo vecchio amico Asterix in qualunque missione pericolosa: purché ci sia da menar le mani e da mangiare (cinghiali ovviamente) in abbondanza. All'inizio del gioco gli abitanti del villaggio sono tutti in fila in attesa di prendere la loro dose giornaliera di pozione. Tra gli altri c'è anche Obelix che spera di ricevere anche lui un po' di infuso. A Getafix non va giù che Obelix tenti di bersi la pozione, dato che il simpatico grassone è gia benedetto dai superpoteri, essendo caduto nel calderone magico quando era piccolo. Obelix è leggermente scocciato di non poter avere un po' di pozione, così dà un calcio al calderone rompendolo in otto pezzi.
Raccogliendo i pochi pezzetti rimasti, Getafix versa con cautela una piccola quantità di pozione in una zucca vuota e ordina a Asterix e Obelix di lasciare il villaggio e trovare gli altri sette pezzi del calderone.
Così, controllando Asterix, iniziate l'avventura vera e propria nel villaggio gallico. Da qui potete girovagare in vari luoghi alla ricerca degli inafferrabili pezzi del calderone. La vostra ricerca vi condurrà attraverso foreste e accampamenti romani, e alla fine a Roma.
Entrando in un luogo si crea la scena: crescono gli alberi e spuntano gli edicici qua e là. Una volta che la scena è stata disegnata, l'azione riprende e potete girovagare per lo schermo. Questo gioco però non consiste solo nell'esplorare, proprio no, in alcune occasioni dovrete combattere contro le forze romane.
Se incontrate un centurione, si apre una finestra nello schermo e venite proiettati nel mezzo della mischia. Se lo picchiate a sufficienza, il soldato volerà fuori dalla finestra e sparirà dallo schermo.
Asterix non deve combattere solo contro i romani ma anche contro i cinghiali che popolano la foresta. I cinghiali sono essenziali perché non solo forniscono il cibo ma assicurano che Obelix rimanga con voi.
Nella parte superiore dello schermo ci sono delle icone che indicano: quante parti del calderone sono in vostro possesso, se avete o no della pozione o delle chiavi magiche, il numero di vite rimaste, il vostro punteggio e il nome del luogo in cui vi trovate.

ULDRON

Asterix è un classico caso di: "sarebbe stato un bel gioco se...". Ha una serie di errori. Innanzittutto, lo schermo impiega secoli per ridisegnarsi e la grafica è veramente poco definita: i due eroi sembrano più Legorix e Fildiferrix che le loro controfigure a fumetti. È un peccato perché il gioco non è così brutto. Se siete in cerca di un arcade adventure potete provarlo, ma ne sarete probabilmente delusi.

Che delusione. Bisogna ammettere che i programmatori hanno afferrato parte del "feeling" del fumetto originale ma nel complesso **Asterix** *non è certo una meraviglia. Occasionalmente il gioco assomiglia al fumetto, ma lo schermo impiega troppo tempo per "autodisegnarsi" rendendo il gioco lento e frustrante, e gli sprite sono troppo massicci. Alle volte Asterix assomiglia a un mocciolo di catarro. Ugh. Che schifo. I fumetti di Asterix sono divertenti e non si può dire altrettanto di questo gioco. Sono estremamente deluso e non lo raccomando a nessuno che ama i suoi fumetti.*

Presentazione 76%
Ben congegnato anche se ci mette un tempo dannatamente lungo a disegnare le scene.

Grafica 70%
I fondali sono belli ma gli sprite sono troppo tarchiati e raramente assomigliano ai personaggi originali: specialmente nelle scene di combattimento.

Sonoro 72%
Alcuni motivetti carini snocciolati durante il gioco, ma la "batteria" è noiosamente caotica, e di solito "va per conto suo".

Appetibilità 62%
È facile farsi prendere, ma la lentezza nella formazione degli schermi è noiosa e sgradevole.

Longevità 62%
Se non vi preoccupate della lentezza del gioco ce n'è abbastanza per tenervi occupati per un po'.

Rapporto Qualità/Prezzo 56%
Non è un pezzo essenziale per i collezionisti dei gadget di Asterix.

Giudizio globale 60%
Un deludente adattamento del mitico fumetto.

SKYFOX

Ariolasoft per Spectrum, C64, Apple, cassetta, joystick e tastiera, L. 19.900

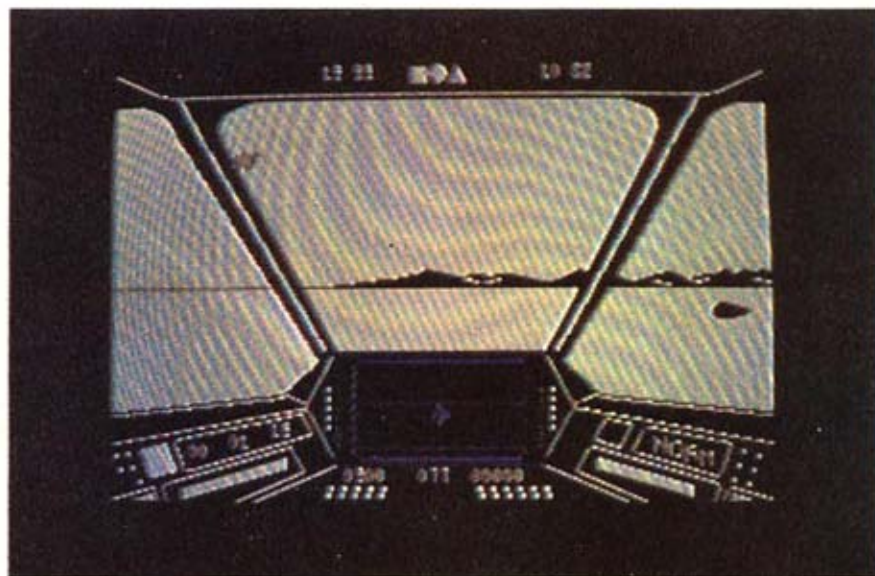
Devo ammettere che mi sono avvicinato a questo gioco con un po' di scetticismo. La Ariolasoft è la casa che ha la licenza per le conversioni dei giochi Electronic Arts su Spectrum. Ebbene la Electronic Arts, per l'Apple, aveva sempre fatto dei piccoli miracoli, con prodotti come *One-on-One*, *Pinball Construction Set* e naturalmente *Skyfox*. Dopo aver visto inorridito quale terribile trasposizione su Spectrum era venuta fuori da un vero capovolavoro come One-on-One, logico dunque che mi aspettassi che anche **Skyfox** fosse stato deturpato allo stesso modo. E invece no.

Skyfox, in questa versione, mantiene intatto tutto il fascino che aveva fatto del gioco originale un vero kolossal e dunque già sin d'ora vale la pena di affermare che siamo al cospetto di un prodotto di categoria superiore. Lo Skyfox è il più potente ed armato aereo messo a disposizione dall'Impero alle colonie più lontane della galassia centrale, sparuti avamposti su mondi perduti in perenne ed impari lotta contro le popolazioni originarie ed i ribelli all'Impero. Il compito degli Skyfox è dunque quello di proteggere le installazioni coloniche su quei pianeti reprimendo ogni tentativo di resistenza.

Skyfox è in realtà un gioco di simulazione aerea che ai tratti caratteristici del genere aggiunge un'ottima dinamica di tipo arcade molto coinvolgente.

L'ambiente di gioco è quello della cabina di pilotaggio dell'aereo, con la tipica visuale che avrebbe un pilota mentre si trova a bordo del suo jet.

I due terzi del video sono infatti dedicati alla rappresentazione del mondo esterno, visto attraverso i cristalli dell'aereo, in una prospettiva molto reale che rende in modo superbo la sensazione del volo.

In basso sta invece una porzione dell'abitacolo, dalla cui avionica potrete trarre tutte le informazioni necessarie per tenere sotto controllo il velivolo e la situazione esterna. All'atto pratico, dopo avere deciso il livello di difficoltà della missione, un accurato computer di bordo consente di esaminare la situazione tattica delle forze nemiche sia in termini di consistenza che di dislocazione. Gli avversari sono di tre tipi. Ci sono anzitutto le basi, vere e proprie forze autonome di produzione bellica. Da esse vengono quindi sganciati i carri armati e gli aerei, il cui unico scopo è di dirigere sulle installazioni per distruggerle.

Due sono i livelli a cui ci può essere condotto il combattimento, cui corrispondono due altitudini diverse.

A bassa quota si affrontano la basi ed i carri, su nel cielo il combattimento avviene solo tra aerei.

Un attimo di respiro e subito lo Skyfox viene lanciato dalla pista di volo. Si capisce subito di essere alla guida di un sofisticato velivolo da com-

Non modifico di una virgola i giudizi che avevo già espresso sulla versione per Apple. Skyfox è un ottimo gioco che non delude nessun tipo di giocatore giacchè è capace di calibrare perfettamente le caratteristiche più marcatamente dinamiche di un arcade game tradizionale per inserirle nel contesto ortodosso di una simulazione di volo, offrendo pure uno scopo ed una trama ben lungi dall'essere fine a se stessa. Se la grafica, pure notevole, è oggi un pochino superata, il gioco in sé resta un classico degno di conquistarsi una fama duratura.

battimento, veloce e potente. Il terreno sfreccia veloce sotto alla fusoliera e i complessi strumenti di bordo sono pronti a rivelare le presenze nemiche.
Il contatto con gli avversari è davvero emozionante. Carri, aerei e basi sono riprodotti con estrema accuratezza ed il combattimento non ha eguali per realismo e velocità di gioco. La prospettiva, tridimensionale e graficamente ineccepibile, si attesta sui migiori standard del genere.
I comandi sono piuttosto complessi ma non difficili. In particolare, la leva del joystick serve per la scelta della rotta e della quota di volo come una vera e propria cloche, mentre i tasti numerici controllano la gamma delle velocità.
I comandi di fuoco dell'armamento, controllati dal pulsante, sono costituiti da un cannoncino a ripetizione e da una dotazione di missili a guida termica e a guida radar.
Lo spostamento dell'aereo nelle zone calde della missione difensiva viene governato da un sistema automatico di pilotaggio, che sceglie la velocità e la migliore rotta per intercettare le unità avversarie in base alla rappresentazione tattica della battaglia, sempre richiamabile con il computer di bordo.
Skyfox insomma è un gioco da non prendere sottogamba, che regala emozioni forti, dinamismo esasperato, ed una simulazione di volo velocizzata e nel complesso facile da giocare. Se fosse uscito tre anni fa anche su Spectrum non avrei avuto dubbi: sarebbe stato il migliore del genere. Ora deve affrontare una feroce e spietata concorrenza ma si difende sempre piuttosto bene.

Presentazione 89%
Se quadro di presentazione, istruzioni e schermo di caricamento sono nella media, le opzioni di gioco sono tali e tante da consentire la costruzione di una partita a misura di qualunque giocatore.

Grafica 82%
Una resa superiore alla media ma non al «top» della categoria. Troppo bianco e nero.

Sonoro 77%
Ben dosato ma limitato a poche routine.

Appetibilità 94%
Provarlo è un dovere morale...

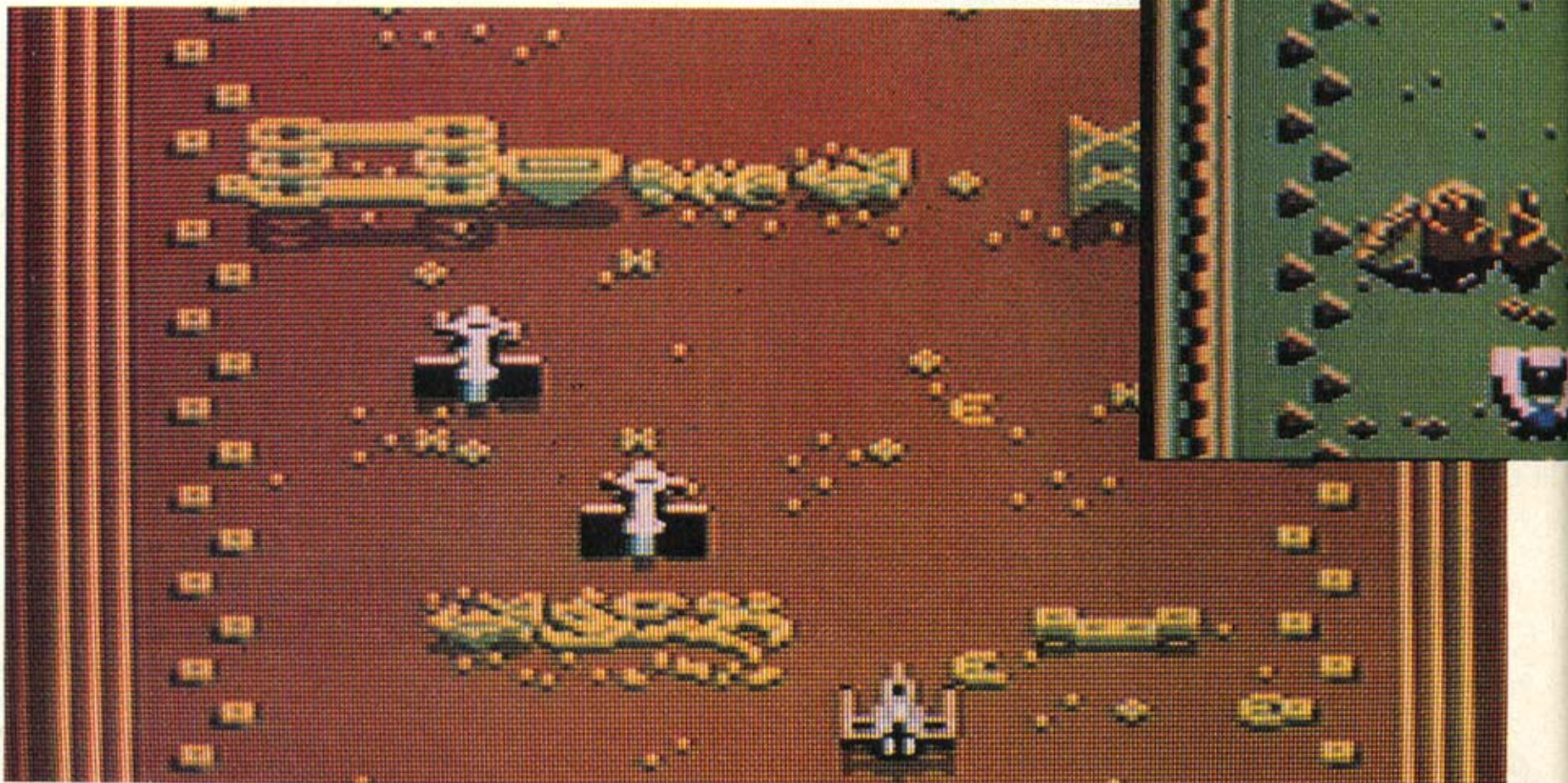
Longevità 89%
...continuare a giocarlo un obbligo.

Rapporto qualità prezzo 80%
Vale quello che costa.

Giudizio globale 88%
Il padre di *Tomahawk* merita un po' di rispetto!

TEST

ALLEYKAT

Hewson, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000, solo joystick, per C64

Alleykat è lo sport del futuro, è l'opportunità per pochi membri, scelti tra i molti milioni di piloti interstellari, di ottenere fama e fortuna. L'opportunità di diventare un vero eroe.
Fino a poco tempo fa gli sport interstellari hanno versato in uno stato di completo caos senza che venissero organizzate delle vere e proprie gare. L'unica cosa che era veramente considerata uno sport erano le pericolosissime gare interplanetarie, organizzate dalle televisioni pirata. L'azione dal vivo offriva spesso incidenti spettacolari e molti piloti persero la vita. Come crescevano gli incidenti aumentavano i dati di ascolto.
Gli incidenti crebbero e crebbero fino a che, in seguito a un terribile incidente sul percorso di Giove, le autorità furono obbligate a mettere un freno. Dopo un'accurata inchiesta si decise che bisognava riorganizzare lo sport per renderlo più sicuro per i concorrenti. Quindi furono costruiti otto percorsi «ufficiali» ove disputare le gare. I percorsi sono costruiti appositamente per le gare spaziali e includono un percorso costruito sulla superficie interna di una larga ruota spaziale. Ogni percorso ha il suo "paesaggio", ciascuno disegnato da un architetto diverso, per dare varietà alle gare e varietà di problemi ai concorrenti. Furono anche appositamente disegnati una serie di "veicoli gravitazionali" o gravo-craft per dare del filo da torcere ai piloti dell'**Alley-Kat** durante le gare, e per aggiungere allo sport brividi controllati e qualche capitombolo.
Il veicolo da corsa **AlleyKat** ha le ali a doppia funzione e ciò offre due vantaggi: quando le ali sono rivolte all'indietro si può raggiungere una maggior velocità, mentre quando le ali sono sollevate il vantaggio consiste in una magigor capacità di sparo. Spetta al concorrente decidere quale sistema è tatticamente più utile alla sua gara. Il gioco si svolge all'inizio della quinta stagione e voi giocate il ruolo di un promettente Alleykatter (pilota di Halleykat, ndr). Avete riversato tutte le vostre finanze nella costruzione del veicolo, di conseguenza non avete più soldi e dovete guadagnarne abbastanza per proseguire nella stagione. Potete farlo, solo vincendo le gare.
La stagione di gare è suddivisa in vari «mesi» galattici ogni mese ha delle gare progressivamente più difficili e impegnative. Naturalmente, più difficile è la gara più alto è il premio. Ma come il premio aumenta, aumenta anche la tassa di partecipazione.
Nel primo mese della stagione non bisogna pagare per partecipare alle gare e ciò consente ai vincitori di rimpinguare le proprie tasche in modo da partecipare alle gare più care a stagione inoltrata. Questo è il primo dei molti problemi: guadagnare abbastanza soldi per continuare a correre. Se non avete soldi sufficienti per partecipare alle gare della stagione avanzata il vostro gioco finisce. Si corre ogni gara su uno schermo che scrolla verticalmente: voi contro il panorama e il veicolo gravitazionale. La maggior parte dei gravo carft sono equipaggiati con dei laser ma alcuni, come il temibile Katerkiller, sono assolutamente maniacali e si scontrano contro qualunque cosa si muova. Per fortuna, il veicolo **Alley-Kat** è fornito di laser che possono essere utilizzati per disfarsi di questi pazzi furiosi, aggiungendo punti bonus al vostro punteggio. Tramite un menu potete selezionare quale gara intendete affrontare. Ma, una volta che avete terminato una gara o vi avete partecipato, non potete più rifarla. Ci sono diversi tipi di gare; slalom, autoscontro, distruzione, sopravvivenza, gara di velocità e resistenza. Ogni gara richiede una tattica diversa per guadagnare un buon bonus corsa: per

esempio nelle gare di distruzione conviene distruggere il paesaggio con i vostri disintegratori. Dovete imparare tutte queste tattiche ed è utile capire quale gara sia più congeniale al vostro stile in modo da affrontarla con maggiori possibilità di vittoria. Per vincere una gara bisogna portare a termine un certo numero di giri. Se non ci riuscite guadagnarete dei punti per ciò che avete fatto durante la gara (ammontare degli omicidi, bonus speciali, ecc.) ma non prenderete una lira. C'è solo una cosa che può fermare un **AlleyKat**: quando rimane senza energia perché si è scontrato con gli elementi del paeaggio o con un veicolo gravitazionale (gravo-craft). Per fortuna potete prendere dell'energia passando sopra ai simboli con le "E" che si trovano sparpagliati qua e là. Più simboli prendete più possibilità avete di sopravvivere a un incidente. Quando l'energia si abbassa il veicolo lampeggia e suona un allarme sonoro.

Gli AlleyKatter possono partecipare da soli o in squadra. Ma scopo ultimo del gioco è vincere il trofeo *AlleyKat*, una coppa del valore di 10.000.000 di ghinee che il vincitore può tenere per un anno.

Mi è piaciuto **Uridium**, *e* **Paradroid** *era anche meglio. Quindi non mi sono stupito di ritrovarmi immediatamente coinvolto in questo gioco. Non sono mai stato un fanatico del semplice 'shoot'em up' ma la grafica e la strategia di questo qui lo pongono sopra la media dei vari* **Rambo, Commando**, *ecc. Ci vuole un po' di tempo ad abituarsi ai comandi ma dopo un po' diventa naturale. Ci vuole moltissima concentrazione per cercare di individuare quello che vi viene incontro, quello contro il quale state andando a sbattere e quello che dovete colpire. La grafica è veramente bella, specialmente gli effetti degli scontri che sono stupendi e verranno sicuramente copiati da tutti. Ci sono molti elementi innovativi come l'idea dei giri (schizzate nel primo e poi ragionate negli altri) e tutti i diversi bonus. Questo non è uno stupido shoot'em up da prendere alla leggera ma un lavoro serio, ed è il mio favorito come numero uno delle vendite natalizie.*

AlleyKat *è un gioco della qualità di quelli di Braybrook... o quasi. La presentazione è di prima (lo pseudo ciclo di colori tipico dell'Atari è usato per dei begli effetti). La grafica è dettagliata e di gran effetto (i fondali e le sequenze degli incidenti sono molto belli). Gli effetti sonori sono funzionali (anche se, di tanto in tanto, ricordano quelli di* **Paradroid** *e* **Uridium**) *e la musica dello schermo dei titoli è discreta. Ma del gioco in se stesso... beh, non sono così sicuro. Non mi è piaciuto molto giocarlo. A dire il vero non ho avuto incentivi a giocarlo. Con* **Paradroid** *veniva voglia di continuare a giocare: non credo che si possa dire la stessa cosa di* **AlleyKat**. *Non importa quante volte l'abbia giocato: non mi ha mai fatto impazzire. Non mi sono mai sentito stimolato o sfidato: le precedenti offerte di Braybrook mi hanno sempre fatto l'effetto opposto.* **AlleyKat** *non è sufficientemente competitivo per essere un gioco di corse di velocità e non ha le qualità di un buon e veloce shoot'em up. Gli scenari sono confusi e ingombri e impediscono i movimenti rapidi (a meno che demoliate completamente lo scenario) e ciò rende il gioco molto lento. L'area di gioco, essenzialmente piccola, non è certo di molto aiuto: anche se questo è dovuto alla dimensione dello schermo che scorre verticalmente, quindi non si può fare granché a meno che il gioco scorra orizzontalmente. Va benissimo un gioco lento se ci sono molte cose da fare, ma in* **AlleyKat** *c'è troppo poca varietà di azione per offrire un divertimento duraturo. Bisogna ammettere che ci sono molti percorsi diversi, anche graficamente, che offrono un sacco di possibilità. Però trovo che la progressione delle gare sia troppo noiosa e non vale la pena. Se ci fossero meno dettagli i percorsi sarebbero troppo scarni: ora sembrano belli ma non vanno bene.* **AlleyKat** *mi ha deluso; anche se, (bisogna dire, a onore di Mr Braybrook,) delle novità quali* **Gribbly's Day Out** *e* **Paradroid** *sono difficili da ripetere. Ma rimane il fatto che* **Alleykat** *è un gioco mediocre — soprattutto rispetto agli standard qualitativi di Braybrook — con nient'altro che qualche grazioso elemento grafico e straordinari effetti speciali.*

Presentazione 99%
Pieno di utili opzioni. Stupefacente schermo dei titoli e tabellone dei punteggi record.

Grafica 92%
Sprite e fondali dettagliati e variegati.

2 Sonoro 78%
Gli effetti sonori sono buoni ma ricordano i primi giochi di Braybrook; la musica dello schermo dei titoli è piuttosto scadente.

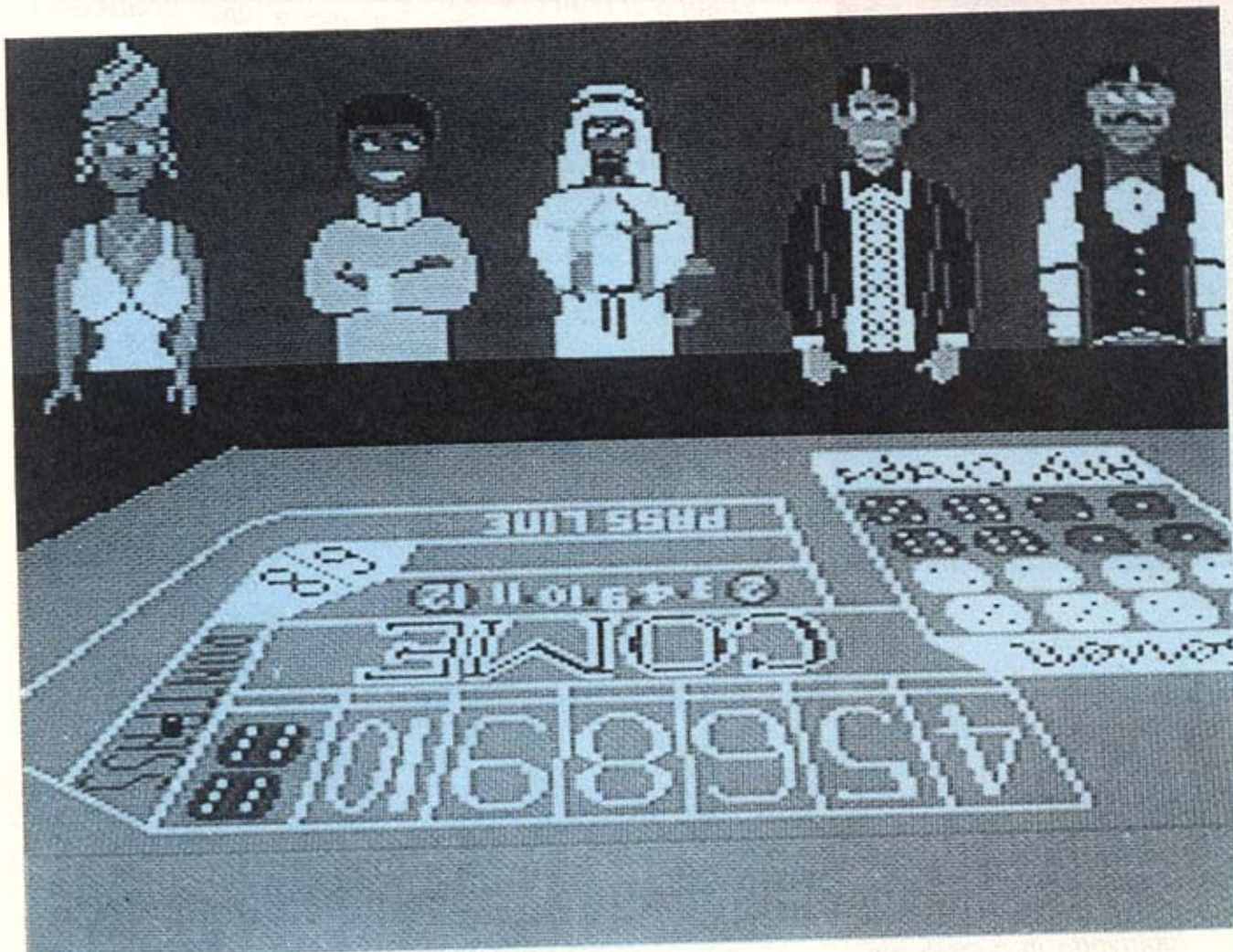
Appetibilità 79%
È molto esigente: entrare nel gioco è difficile e richiede tempo.

Longevità 90%
L'alto numero di percorsi e di tipi di gara impegneranno un avido AlleyKatter per molti mesi.

1 Rapporto Qualità/Prezzo 87%
Potrebbe dimostrarsi un caro errore o un acquisto conveniente...

Giudizio Globale 89%
Molti pareri contrastanti: provatelo prima di comprarlo.

MIAMI DICE

Bug Byte, cassetta, L. 6.600, joystick o tastiera, C 64 e Spectrum

Miami Dice è una simulazione del gioco dei dadi americano. Questa frenetica variazione sul gioco dei dadi è di casa in tutti i più famosi casinò e, in questa versione, fino a quattro giocatori possono competere contro il "banco" controllato dal computer.
Caricato il gioco, per prima cosa dovete inserire il numero dei giocatori in gara, assegnare a ognuno un personaggio e inserire i loro nomi (se volete potete utilizzare i nomi forniti dal computer).
Potete scegliere tra sei personaggi, sia femminili che maschili, tra i quali: un cappellone, un vagabondo, una vecchia nonnina e un bellimbusto cinese. Se giocate in meno di quattro giocatori il computer controllerà i personaggi che non sono stati scelti.
Lo schermo mostra una veduta del tavolo con dietro i giocatori e il croupier (o "stick man" come amano chiamarlo gli americani). Il croupier annuncia che i giocatori possono effettuare le loro puntate e ognuno può fare la sua scommessa, premendo il tasto corrispondente. Quando premete il tasto della scommessa, appare uno schermo di opzioni che illustra tutte le scommesse disponibili. Potete quindi aumentare o diminuire la somma che intendete scommettere spingendo o tirando la leva del joystick.
Lo schermo delle scommesse è molto esauriente e utilizzandolo potete giocare come se foste in un vero casinò. Potete anche vedere lo stato delle vostre finanze e tutte le scommesse che sono state piazzate in quel giro. Dopo che tutti hanno puntato, il lanciatore può far rotolare il dado sul tavolo (utilizzando il joystick e il pulsante di fuoco per il lancio). Una volta tirato il dato si può scommettere ancora e, a seconda del risultato, un altro giocatore si avvicenda al lancio del dado.
Se andate bene e volete fermarvi, potete chiedere un codice a otto numeri, da inserire la prossima volta che giocate, e che vi consente di continuare dal punto in cui avevate smesso.

O dio mio, un altro gioco d'azzardo per il 64. Il rischio l'eccitazione o l'impegno non sono reali... ma Miami Dice non è poi male e inoltre i programmatori hanno fatto uno sforzo per produrre qualche interessante variazione sul tema. La presentazione, la grafica e la musica sono tutti ben fatti e il gioco, per un po', è divertente sicuramente più divertente di **Video Poker** *della Mastertronic. 6600 lire non sono molte per uno dei migliori giochi d'azzardo disponibili quindi, se vi piace scommettere di tanto in tanto perché non dargli un'occhiata?*

Questo è un gioco d'azzardo abbastanza carino anche se le regole supercomplicate del gioco dei dadi richiedono un sacco di tempo per essere lette attentamente. Quando le avete lette a fondo un paio di volte e vi siete fatti la mano, allora potrete divertirvi, soprattutto quando gioca anche qualcun altro. La grafica è abbastanza carina e la musica è simile a quella roba che mandano in sottofondo nei supermercati. Se state cercando un gioco d'azzardo allora dateci un'occhiata.

Presentazione 86%
Istruzioni esaurienti e facile sistema di scommesse.
Grafica 74%
Disegno e animazione dei personaggi più che adeguati.
Sonoro 78%
Appetibilità 64%
Le istruzioni sono un po' pesanti da digerire ma se avete familiarità con questa versione del gioco dei dadi non è difficile prenderci la mano.
Longevità 70%
Un bel po' di divertimento per gli amanti del gioco d'azzardo con in più l'opzione di continuare a giocarlo in un secondo tempo.
Rapporto Qualità/Prezzo 78%
Uno dei modi più economici e divertenti di giocare d'azzardo.
Giudizio Globale 72%
Un gioco d'azzardo competente che dovrebbe piacere ai fan del "craps".

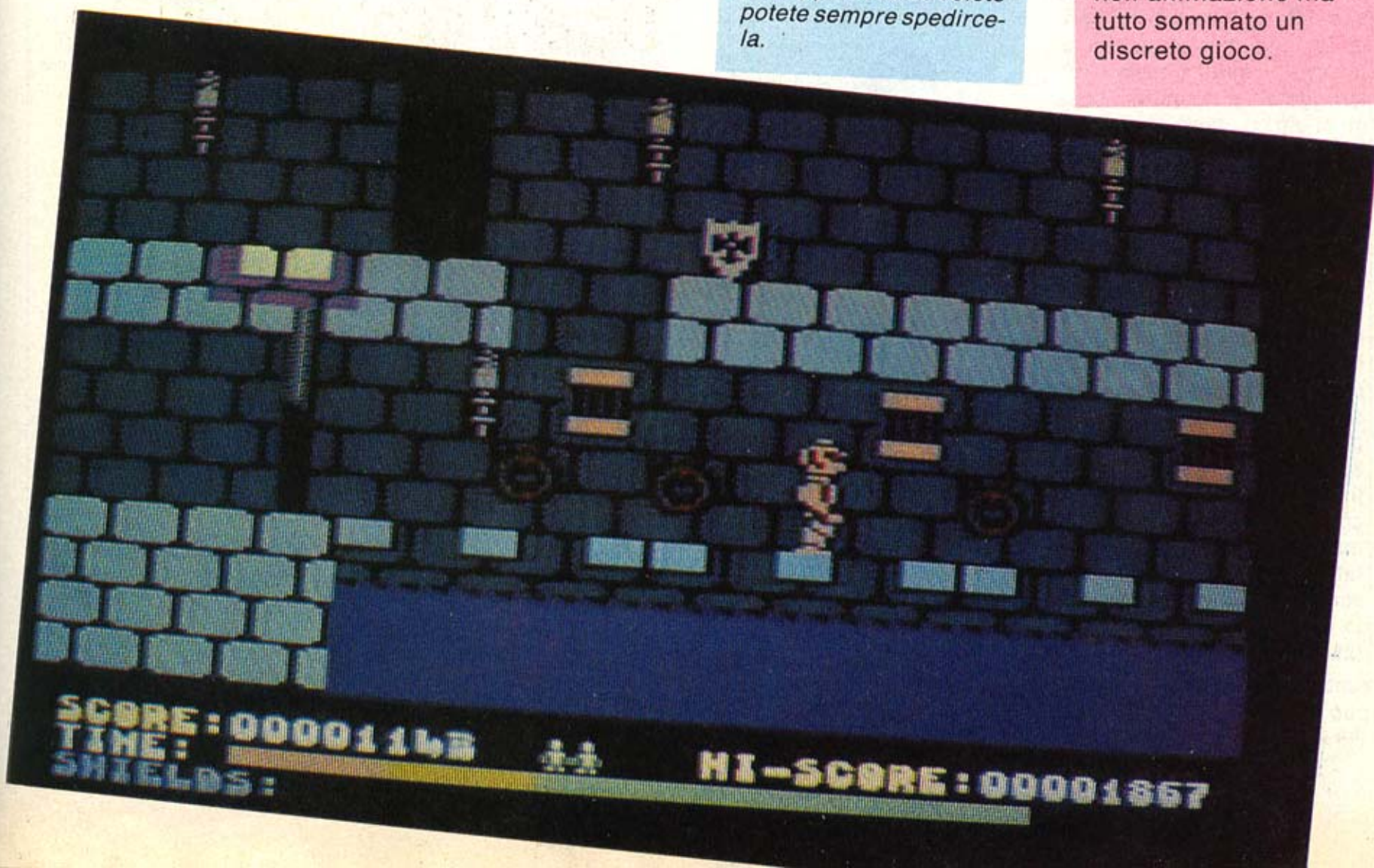
ROBO KNIGHT

Americana, Commodore 16/+4, L. 9.900, joystick

Il primo gioco dell'Americana Software per il C16 è la conversione di Robo Knight, un'arcade adventure con la bellezza di 32 schermi.
Protagonista è Robo, un cavaliere senza macchia e senza paura, che deve esplorare il castello alla ricerca di 15 pezzi dello Scudo magico.
Il suo compito è tutt'altro che agevole visto che le stanze sono piene di trabocchetti ed ostacoli e può contare solo su tre vite.
I passaggi più difficili sono quelli con le punte da trapano che si muovono velocemente su e giù e richiedono una certa agilità per essere superate. pericoloso è anche l'attraversamento di guadi e pozzi. In questo caso bisogna saltare da una pietra all'altra evitando di mettere un piede in fallo.
Il percorso oltre a questi imprevisti è reso tortuoso e complicato da passaggi segreti attraverso pavimenti e mura, piattaforme semoventi e scale utilizzabili per raggiuntere le piattaforme. I movimenti di Robo sono esclusivamente comandati via joystick e sono a sinistra, destra, in alto per entrare nelle porte, in basso per scendere attraverso le botole e salto per salire sulle scale.
Una volta raccolti i 15 scudi bisogna cercare la Sword of Power e quindi ricominciare da capo per accumulare altri punti.
Una barra indica il tempo a disposizione per la ricerca. Il punteggio è progressivo ed aumenta di un punto ogni secondo trascorso. Inoltre sono previsti bonus di 100.000 punti per ogni pezzo di scudo ed altri 100.000 quando si tocca la spada.
Una volta raccolti tutti e 15 i Magical Shield e raggiunta la Sword of Power, il Castello viene rifornito di nuovi scudi e il cavaliere deve proseguire nel suo "lavoro" nel tentativo di accumulare più punti.

Nei 32 schermi trovate di che sbizzarrirvi. Molte volte rischiate di perdere la pazienza perché il Robo ha dei movimenti poco precisi facendovi cadere in fallo.
Peccato per il sonoro poco curato anche se questo viene ovviato dalla buona grafica. Tutto fa sperare in altre conversioni da parte dell'americana Software per il C16.

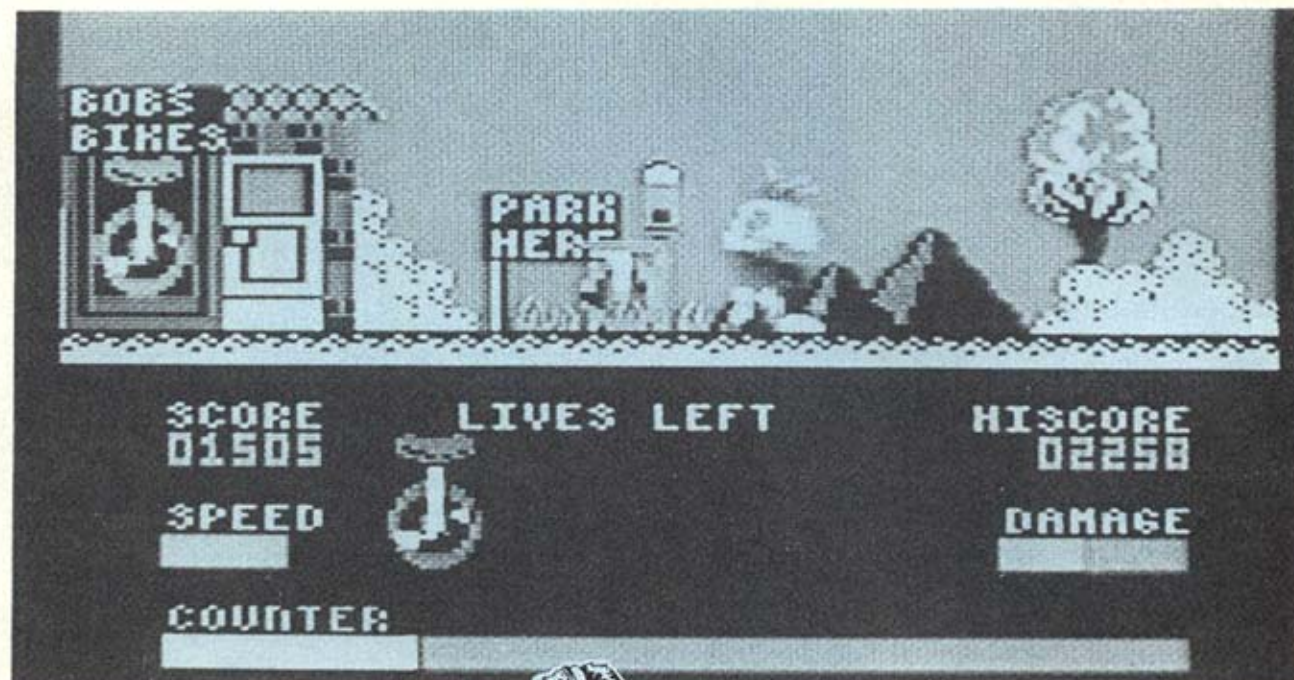
Sono d'accordo. La grafica di questo gioco è soddisfacente e la sua dinamica mi ha sufficientemente coinvolto. Se avrà successo anche tra i nostri lettori mi dedicherò alla stesura della mappa. Anzi se volete potete sempre spedircela.

Presenzazione 60%
Caricamento superveloce e concise ma complete istruzioni.
Grafica 78%
Ben curata con ottimi dettagli come le torce e gli anelli sul muro.
Sonoro 5%
Unico effetto sonoro è beep un quando viene raccolto uno scudo.
Appetibilità 75%
La bravura del giocatore viene premiata da un punteggio molto alto. In teoria il gioco può continuare all'infinito.
Longevità 70%
Dopo un po' annoia perché sempre lo stesso.
Rapporto qualità/prezzo 80%
Buono, finalmente!
Giudizio globale 70%
Qualche problema nell'animazione ma tutto sommato un discreto gioco.

VELOCIPEDE II

Players, cassetta L. 6.600, solo joystick, per C64

Il signor Megafat (ovvero Megaciccia, ndr) è sempre stato una grossa e tremolante palla di lardo. Ma almeno è un grassone felice. Un giorno andò dal dottore a farsi curare un'unghia incarnita e durante la visita il dottore gli fece notare che era esageratamente sovrappeso. Il dottore gli diagnosticò che se non avesse perso il peso il più in fretta possibile, tempo una settimana sarebbe morto di attacco cardiaco. Gasp! Il signor Megafat ne rimase sconvolto, si comprò un monociclo e iniziò un rigido e faticoso programma d'allenamento. Ed è a questo punto che entrate in scena voi...

Velocipede II è un gioco a scorrimento orizzontale ad una sola direzione nel quale interpretate la parte del signor Megafat intenzionato a dimagrire. Sfortunatamente, il paese in cui vive è piuttosto strano e non è proprio adatto ai ciclisti. Di conseguenza le sue scampagnate sono pericolose. Fortunatamente la sua bicicletta, il Velocipede II, è dotato delle ultime novità in fatto di cannoncini al plasma, i quali possono distruggere qualunque cosa gli si pari davanti.

All'inizio del gioco, il signor Megafat se ne esce canticchiando dalla sua casa e sale in sella al suo fedele monociclo. Lo schermo scorre da destra a sinistra e il vostro compito consiste nel portare a destinazione il gelatinoso omino. La velocità può variare muovendo il joystick a destra o a sinistra e potete inoltre farlo saltare spingendo il joystick in avanti. La strada è piena di pericoli, sia geografici che animali, che devono ssere evitati. Le buche e gli esseri striscianti che appaiono di tanto in tanto possono essere saltati, mentre tutto quello che rimbalza ad altezza occhi può essere eliminato con i cannoncini al plasma.

Se il ciccione è così stupido da cadere in una buca, perde una delle sue quattro vite. Se invece si schianta contro una creatura aumenta la barra del grafico dei danni, posto in basso. Quando la barra arriva alla fine, si perde una vita.

Il gioco ha quattro diversi percorsi, ciascuno di diversa lunghezza, e prima di ricominciare da capo dovete finirli tutti e quattro.

Ecco un altro prodotto professionale della Players; questa volta però c'è una pecca... non c'è gioco. Come già con altri titoli della Players, anche questo ha una grafica molto piacevole, una musica divertente e una presentazione di prima classe. Sfortunatamente, c'è molto poco da fare e quello che c'è è troppo facile e in definitiva molto noioso. Comunque, ***Velocipede II*** *è abbastanza semplice e potrebbe piacere ai più piccoli, quindi non lo eliminerei del tutto: soprattutto con quel prezzo.*

Gary! Gary! Gary! Ho completato il mio primo gioco sul Commodore e, diciamolo, non era proprio difficile. Questo gioco è stato pensato per i pessimi giocatori: dopo quattro minuti l'avevo finito, partite e saltate occasionalmente e lo finirete anche voi. L'idea è bona — una specie di ***Moon Patrol*** *su monociclo — ma è troppo facile. Ma in fondo, chi se ne frega, è il primo gioco che sono riuscito a Completare sul 64. Pronto, parlo con il Signore dei Punteggi...?*

Questo sarebbe stato un gioco divertente se i quattro percorsi, fossero stati più lunghi. Così com'è ridicolo. I quattro livelli sono poco più lunghi di uno schermo e come se non bastasse il portarli a termine non richiede grande abilità. La grafica è buona e il sonoro non è niente male, ma il gioco non esiste proprio. Un peccato quando pensate alla qualità degli altri due giochi del catalogo della Players. Evitatelo, a meno che non vogliate buttare via seimila e rotte lire.

Presentazione 92%
Presentazione ben fatta e buon caricamento.

Grafica 76%
Grossa, scarna, colorata e gradevole.

Sonoro 68%
Alcune ariette simpatiche accompagnano piacevolmente il gioco.

Appetibilità 58%
Immediatamente giocabile ma non molto esigente.

Longevità 27%
Quattro livelli facilissimi da completare.

Rapporto qualità/prezzo 42%
7000 lire è un prezzo stracciato, ma non offre gran che.

Giudizio globale 36%
Una simpatica idea rovinata da un contenuto scadente.

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

MASTERTRONIC

	COMMODORE 64	LIT.
005	BMX RACERS	6.600
017	CHILLER	6.600
021	1985	6.600
022	BIG MAC	6.600
024	SKY JET	6.600
026	KIK START	6.600
028	FINDERS KEEPERS	6.600
029	ACTION BIKER	6.600
030	HUNTER PATROL	6.600
031	EXCALIBA	6.600
032	BMX TRIALS	6.600
033	SPACE HUNTER	6.600
034	THE HUMAN RACE	6.600
035	KANE	6.600
037	ONE MAN & HIS DROID	6.600
038	NONTERRAQUEOUS	6.600
039	FORMULA 1	6.600
041	PHANTOMS of the ASTEROID	6.600
042	DEMONS OF TOPAZ	6.600
044	INTERNATIONAL VOLLEYBALL	6.600
047	WING COMMANDER	6.600
048	HOLLYWOOD OR BUST	6.600
049	PIPELINE	6.600
050	STREET SURFER	6.600

	C 16/PLUS 4	LIT.
302	VEGAS JACKPOT	6.600
303	BMX RACERS	6.600
305	FORMULA 1	6.600
308	ROCKMAN	6.600
309	BIG MAC	6.600
310	CAVE FIGHTER	6.500
311	MR. PUNIVERSE	6.600
312	HEKTIK	6.600
313	RETURN OF ROCKMAN	6.600
314	KIKSTART	6.600
315	STREET OLYMPICS	6.600
316	FINGERS MALONE	6.600
317	OBUDO	6.600
318	ONE MAN & HIS DROID	6.600
319	SPEED KING	6.600
320	FINDERS KEEPERS	6.600
322	VIDEO MEANIES	6.600
323	POD	6.600

	MSX	LIT.
601	SPACE WALK	6.600
602	FINDERS KEEPERS	6.600
603	CHILLER	6.600
604	FORMULA 1	6.600
605	MOLECULE MAN	6.600
606	SPEED KING	6.600
607	OCTAGON SQUAD	6.600

	SPECTRUM 48 K	LIT.
407	SPECTIPEDE	6.600
416	FINDERS KEEPERS	6.600
417	FORMULA 1	6.600
421	LOCOMOTION	6.600
424	ACTION BIKER	6.600
425	NONTERRAQUEOUS	6.600
427	ONE MAN & HIS DROID	6.600
428	ROCKMAN	6.600
429	CAVES OF DOOM	6.600
430	SPECVENTURE	6.600
431	1985	6.600
432	SOUL OF A ROBOT	6.600
435	DEVILS CROWN	6.600
436	SKY RANGER	6.600
438	TICKET TO RIDE	6.600
439	VIDEO OLYMPICS	6.600
440	MOLECULE MAN	6.600
441	VEGAS POKER	6.600
442	OCTAGON SQUAD	6.600
443	VOLLEYBALL (Bump, set, spike)	6.600
444	STORM	6.600
445	PIPPO	6.600
446	KANE	6.600

	ATARI 130/800	LIT.
230	ACTION BIKER	6.600
231	ONE MAN & HIS DROID	6.600
232	VEGAS JACKPOT	6.600
233	VIDEO POKER	6.600
234	KIKSTART	6.600
235	SPEEDKING	6.600
236	S.W.A.T.	6.600

	AMSTRAD	LIT.
220	FINDERS KEEPERS	6.600
221	CHILLER	6.600
222	NONTERRAQUEOS	6.600
223	LOCOMOTION	6.600
224	SOUL OF A ROBOT	6.600
225	FORMULA 1	6.600
226	ONE MAN & HIS DROID	6.600
227	CAVES OF DOOM	6.600
228	INTO OBLIVION	6.600
229	RADZONE	6.600
270	MOLECULE MAN	6.600
273	STORM	6.600
274	SPEED KING	6.600
286	APPRENDICE	6.600

MAD

	COMMODORE 64	LIT.
080	THE LAST V8	9.900
081	THE GOLDEN TALISMAN	9.900
082	MASTER OF MAGIC	9.900
083	SPELLBOUND	9.900
084	COUNTDOWN TO MELTDOWN	9.900
085	ICE PALACE	9.900
086	SOCCER	9.900
087	NINJA	9.900
088	HOLE IN ONE	9.900
089	180	9.900

	COMMODORE 16	LIT.
330	BANDITS AT ZERO	9.900

	MSX	LIT.
331	KNIGHT TIME	9.900

	SPECTRUM 48 K	LIT.
130	SPELLBOUND	9.900
131	KNIGHT-TYME	9.900
132	SPORT OF KINGS	9.900
133	DELTA WING	9.900
136	CONQUEST	9.900
137	MASTER OF MAGIC	9.900

	SPECTRUM 128 K	LIT.
140	KNIGHT-TYME	9.900
141	SPELLBOUND	9.900

	ATARI	LIT.
240	THE LAST V8	9.900
241	SPELLBOUND	9.900
242	NINJA	9.900

	AMSTRAD	LIT.
280	SPELLBOUND	9.900
281	THE LAST V8	9.900
282	NINJA	9.900
283	KNIGHT TYME	9.900
284	SOCCER	9.900
285	THE GOLDEN TALISMAN	9.900
287	CONQUEST	9.900

AMERICANA

	COMMODORE 64	LIT.
090	NEUTRAL ZONE	9.900
091	OLLIES FOLLIES	9.900
092	BREAKDANCE	9.900
093	SLAMBALL	9.900
094	SHAMUS	9.900
095	MOONSHUTTLE	9.900
096	NUCLEAR NICK	9.900
097	GO FOR THE GOLD	9.900
098	FEARLESS FRED	9.900

	ATARI	LIT.
1650	PREPPIE	9.900
1651	FIDGET	9.900

BUDGET GAMES

	COMMODORE 64	LIT.
1200	FUNGUS Players	6.600
1201	MIAMI DICE Bug Byte	6.600
1202	SCARABEUS Ariola Soft	9.900
1203	D-BUG Ariola Soft	9.900

	C 16	LIT.
1280	GUZZLER Players	6.600
1281	VARMIT Players	6.600
1600	MIAMI DICE Bug Byte	6.600

	MSX	LIT.
620	MAXIMA PSS/E S	9.900
621	TIME BANDIT PSS/E S	9.900
622	VACUUM MANIA PSS/E S	9.900
623	LASER BIKER PSS/E S	9.900
624	BUZZ OFF PSS/E S	9.900
628	TURMOIL Bug Byte	6.600
1250	FOOT-VOLLEY Players	6.600
1251	VESTRON Players	6.600

MEGAGIOCHI

	COMMODORE 64	LIT.
702	ELITE Firebird	49.000
703	REVS Firebird	49.000
704	MUSIC SYSTEM Firebird	49.000
705	ZOIDS Martech	19.900
706	URIDIUM Hewson	19.900
707	STRIP POKER Martech	19.900
716	KNIGHT GAMES English	19.900
717	GREEN BERET Imagine	19.900
719	BOUNDER Gremlin	19.900
722	RAMBO Ocean	19.900
724	COMMANDO Elite	19.900
727	INTERNATIONAL KARATE System 3	19.900
729	PSI-5 TRADING COMPANY US Gold	19.900
730	WAY OF THE TIGER Gremlin	19.900
731	LITTLE COMPUTER PEOPLE Activision	25.000
733	BOUNCES Monolith	19.900
737	HARD BALL US Gold	19.900
739	SOLO FLIGHT II US Gold	25.000
740	LEADERBOARD US Gold	19.900
741	SILENT SERVICE US Gold	25.000
755	KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek	19.900
756	MISSION ELEVATOR Micro Pool	19.900
759	UCHI MATA Martech	19.900
780	BEYOND FOREST FORBIDDEN US Gold	19.900
784	FIST II Melbourne Hse	19.900
786	INFILTRATOR US Gold	19.900
787	KNIGHT RIDER Ocean	19.900
788	ACROJET US Gold	19.900
789	WORLD GAMES US Gold	19.900
790	SUPER STAR (PING PONG) US Gold	19.900
793	W.A.R. Martech	19.900
795	MIAMI VICE Ocean	19.900
796	PARALLAX Ocean	19.900
797	SUPER CYCLE US Gold	19.900
798	JACK THE NIPPER Gremlin	19.900
799	PAPER BOY Elite	19.900
800	GHOSTS'N GOBLINS Elite	19.900
903	DRAGONS LAIR S. Project	19.900
904	IRIDIS ALPHA Hewson	19.900
905	SKI WRITER (Word Processor) Mastertronic	39.000
906	TIME TRAX Mind Games	19.900
907	ASTERIX Melbourne Hse	19.900
909	COLOSSUS CHESS CDS	19.900
910	HACKER II Activision	19.900
911	ALLEY CAT Hewson	19.900
912	GAME MAKER Activision	29.000
915	SANXION Thalamus	19.900
916	THAI BOXING Thalamus	19.900
917	1942 Elite	19.900
918	CHAMP BASKET (ONE-ON-ONE) Activision	19.900
919	PRODIGY Electric Dreams	19.900
920	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
921	VIETNAM US Gold	19.900
922	LEADERBOARD TOURNAMENT US Gold	11.900

	C 16	LIT.
340	WINTER OLYMPICS Tynesoft	19.900
342	BEACH HEAD US Gold	19.900
343	WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900
344	LEGIONNAIRE Anco	19.900
345	WIMBLEDON Gremlin	19.900
346	KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek	19.900
347	EXPLODING FIST Melbourne Hse	19.900
349	YIE AR KUNG FU Ocean	19.900
350	DIRTY DEN Probe	19.900
352	PROJECT NOVA Gremlin	19.900
353	WINTER EVENTS Anco	19.900
354	INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
355	MONTHY ON THE RUN Gremlin	19.900
356	COMMANDO Elite	19.900
357	MATRIX/LASERZONE Ariola Soft	19.900
358	FRANK BRUNO'S BOXING Elite	19.900
359	GHOSTN GOBLINS Elite	19.900
360	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900

	MSX	LIT.
612	NIGHT SHADE Ultimate	19.900
613	GUNFRIGHT Ultimate	19.900
614	BOUNDER Gremlin	19.900
615	WAY OF THE TIGER Gremlin	19.900
616	JACK THE NIPPER Gremlin	19.900
617	VALKYR Gremlin	19.900
618	GROGS REVENGE US Gold	19.900
626	INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
627	KING SIZE comp. 50 giochi Robtek	19.900
629	MS XTRA (compilation) Alligata	19.900
630	DAMBUSTERS US Gold	19.900
631	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900

	SPECTRUM	LIT.
868	BOUNDER Gremlin	19.900
872	BATMAN Ocean	19.900
873	JACK THE NIPPER Gremlin	19.900
880	PAPER BOY Elite	19.900
883	KNIGHT RIDER Ocean	19.900
884	TIME TRAX Mind Games	19.900
885	GHOST N'GOBLINS Elite	19.900
886	PRODIGY Electric Dreams	19.900
1500	DRAGONS LAIR Software Project	19.900
1501	REVOLUTION Vortex	19.900
1502	GLIDER RIDER Quick Silver	19.900
1503	INFILTRATOR US Gold	19.900
1504	GREAT ESCAPE Elite	19.900
1505	1942 Elite	19.900
1506	NIGHTMARE RALLY Ocean	19.900
1507	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
1508	GALVAN Imagine	19.900
1509	IT'S A KNOCKOUT Ocean	19.900
1510	ASTERIX Melbourne Hse	19.900

	ATARI	LIT.
1003	HARD BALL US Gold	19.900
1004	SOLO FLIGHT II US Gold	19.900
1005	SILENT SERVICE US Gold	19.900
1006	RAID OVER MOSCOW US Gold	25.000
1007	SMASH HITS Vol. V English	25.000
1008	INTERNATIONAL KARATE System 3	19.900
1009	GHOST BUSTERS Activision	19.900
1011	KNOCKOUT Anco	19.900
1012	INT. KARATE System 3	19.900
1013	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900

	AMSTRAD	LIT.
335	BIGGLES Mirrorsoft	19.900
336	LEADER BOARD US Gold	19.900
400	INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
401	GREEN BERETS Imagine	19.900
402	PRODIGY Electric Dreams	19.900
403	IMPOSSIBLE MISSION US Gold	19.900
404	REVOLUTION Vortex	19.900
405	GHOST'S GOOLINS Elite	19.900
406	BEACH HEAD II US Gold	19.900
1700	BATMAN Ocean	19.900
1701	TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
1702	INFILTRATOR US Gold	19.900
1703	GALVAN Imagine	19.900

	JOYSTICK MASTERTRONIC	LIT.
	M1-GUN	39.000

	JOYSTICK SUZO	LIT.
501	THE ARCADE (nero)	49.000
502	THE ARCADE (beige)	49.000
503	THE ARCADE Turbo	59.000
505	PROF. COMPETITION	49.000

	JOYSTICK KONIX SPEEDKING	LIT.
506	KONIX SPEEDKING	35.000
507	KONIX SPEEDKING C16	39.000

	CARTUCCE ROBCOM	LIT.
151	RobCom 10 Turbo Tool	59.000
153	RobCom 30 Combi Turbo Tool	80.000
155	RobCom 50 Super Combi	95.000
157	EXPRESS SYSTEM Turbo Disk	35.000
159	GAME KILLER Gioco Continuo	35.000

DISK

	COMMODORE 64	LIT.
126	ZOIDS Martech	29.000
127	SKI WRITER Mastertronic	49.000
760	HARDBALL US Gold	29.000
761	PS 15 TRADING COMPANY US Gold	29.000
765	DESERT FOX US Gold	29.000
766	SILENT SERVICE US Gold	39.000
767	BEYOND FORBIDDEN FOREST US Gold	29.000
769	SOLO FLIGHT II US Gold	39.000
773	SAM. FOX STRIP POKER Martech	59.900
774	ELITE Firebird	39.000
775	LEADER BOARD US Gold	29.000
776	MERMAID MADNESS Activision	39.000
777	MAGIC DISK KIT Robtek (Utility)	49.000
1100	IRIDIS ALPHA Hewson	29.900
1101	KNIGHT RIDER Ocean	29.000
1103	ALLYCAT Hewson	29.000
1104	MURDER ON THE MISSISSIPI Activision	29.000
1105	CHAMP BASKETBALL Activision	29.000
1106	GAME MAKER Activision	39.000
1107	DROIDS Anglosoft	29.000
1108	HOT WHEELS US Gold	29.000
1109	SANXION Thalamus	29.000
1110	THAI BOXING Anco	29.000
1111	LEADERBOARD TOURNAMENT US Gold	19.900
1112	VIETNAM US Gold	29.000
1113	UCHI MATA Martech	29.000
1114	INFILTRATOR US Gold	29.000
1115	SUPERSTAR PING PONG US Gold	29.000
1116	PRODIGY Electric Dreams	29.000
1117	TRAIL BLAZER Gremlin	29.000

	COMMODORE 128	LIT.
725	3D GRAPHIC DRAWING BOARD	59.900
122	THE LAST V8 Mastertronic	19.900
123	KIK START Mastertronic	19.900
124	VIZA STAR	159.000
125	VIZA WRITE	129.000
127	SKI WRITER Mastertronic	49.000
129	THAI BOXING Anco	29.000
1450	PET SPEED (Compiler) Oxford	69.000
1451	HACK PACK (Tool kit) Oxford	69.000

	ATARI 130/800	LIT.
1300	SMASH HITS English	29.000
1301	GHOST BUSTERS Activision	29.000
1302	2030 RADIO KILLERS Lago	19.900
1303	TRAIL BLAZER Gremlin	29.000
1304	BEACH HEAD US Gold	29.000

	ATARI 520 ST	LIT.
888	LITTLE COMPUTER PEOPLE US Gold	89.000
1950	ST PROTECTOR Paradox	59.900
1951	ST KARATE Paradox	69.000
1952	SPACE STATION Paradox	69.000
1953	WAR ZONE Paradox	59.900
1954	FIRE BLASTER Paradox	59.900
1955	ELECTRONIC POOL Microdeal	49.000
1956	STAR GLIDER Rainbird	69.000
1957	PINBALL FACTORY Microdeal	59.900
1958	STRIP POKER Anco	49.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOME | | | | | | | | | | | | | | | | | ORDINE MINIMO L. 20.000

VIA | | | | | | | | | | | | | | | | |

CAP | | | | | | CITTÀ | | | | | | | | PROV. | | |

TELEFONO | | | | | | | | | | |

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

STRATEGIA

UN VERO FILO D'ERBA

Da un po' di mesi a questa parte sul fronte del software di strategia non succede granché: da ciò l'assenza di queste pagine. Ma eccomi qui di nuovo. Sembra che i giochi di strategia siano ritornati di moda. Considerando i vari prodotti di SSI, PSS, Microporse e Lothlorien (per citarne alcuni), dovreste avere una scorta sufficiente per resistere fino a Natale. Può essere che nell'anno nuovo il flusso di giochi non si interrompa.
Sono probabilmente due le ragioni del riapparire di questo genere di giochi. In questo periodo dell'anno è molto importante, per i profitti delle *software house*, occupare gli scaffali dei negozi. però non possono commercializzare più di tanti "spara e fuggi": la verietà va ricercata in altri generi di gioco. La seconda ragione riflette la tendenza crescente a inserire elementi di strategia in molti giochi. Quest'ultimo motivo è il risultato di due sviluppo del mercato. In primo luogo, oggi, i programmatori e i progettisti di giochi conoscono meglio le possibilità e le limitazioni delle macchine e sono sempre i casi in cui, in un gioco, ci si possa limitare a muoversi a destra e a sinistra e a sparare. A mano a mano che i giochi diventano più realistici è inevitabile che incorporino sempre più elementi strategici.
Se si possono avere nello stesso gioco situazioni intricate e una buona grafica, perché non inserirli entrambi? Ci saranno sempre dei giochi di pura strategia ma sarà sempre più difficile, nei nuovi giochi, differenziare le categorie. Ci sono già dei casi ben noti, quali **Lords of Midnight** e **The Forth Protocol**, in cui la linea di demarcazione tra adventure e strategia è difficilmente tracciabile.
Ciò nonostante, l'evoluzione dell'ibrido perfetto non avverrà sul Commodore se non in una forma molto artefatta. Questo è dovuto semplicemnte alle limitazioni dell'hardware. Forse nuove macchine renderanno sempre più plausibile questo obiettivo. È solo una questione di tempo prima che diventi impossibile distinguere tra realtà ed elaborazione elettronica.
Vorrei darvi un'idea di quanto ci stiamo avvicinando. Un mio amico è programmatore di potenti microcomputer da 13 e 32 bit. Abbiamo avuto un'idea: scrivere un programma per un gioco di avventura/strategia giocabile, ad un livello, come wargame e poi "zoomare" e giocarlo come gioco di ruolo. Solo che ogni personaggio deve essere interattivo. Deve essere possibile esaminare tutto, spiegare tutto, e dare ordini estremamente dettagliati al vostro uomo. E poi? Per realizzarlo avremmo bisogno di dieci megabyte! Potremmo metterlo su un hard disk e venere il tutto, hardware compreso, come *il gioco per i super ricchi!* Mercato specializzato, vero? Ci saranno abbastanza persone con abbastanza soldi e voglia da comprare un gioco che costa nell'ordine delle sei cifre? Scommessa interessante...
Non funzionerebbe ma sono duro il comprendonio: mi piacerebbe farlo. Un giorno o l'altro giochi così saranno dei luoghi comuni. Rimarrò senza lavoro. Meno male che la memoria dei computer è ancora così cara.
Prima di andarmene, vorrei precisare che questo numero vede la prima uscita di una regolare sezione: Strategicamente Parlando. Con l'aiuto di alcune lettere prestate a Gary Penn e di una piccola allitterazione, la nuova sezione vi permetterà di prendervela con me — o con le software house — o di esprimere la vostra opinione sui giochi di strategia e su questa rubrica. Solo scrivendo su queste colonne potete garantirne la regolare uscita. Tocca a voi...

P.S. *Ovviamente, questa Strategicamente Parlando parte con le lettere dei lettori inglesi, tanto per farvi assaggiare il menù, ma attendiamo naturalmente le vostre lettere sull'argomento giochi di strategia: dopotutto, il Generale Angioni, fine stratega, no?, è italiano.*

JOHNNY REB II

Lothlorien, cassetta L. 19.000, joystick o tastiera, per C 64 e Spectrum

Questo gioco è il primo gioco della Lothlorien da un po' di tempo a questa parte ed è il seguito di uno dei loro titoli di maggior successo per lo Spectrum. Basato sulla Guerra Civile americana, **Johnny Reb II** è un gioco di strategia per uno o due giocatori, che mette i giocatori in una "*tipica*" *azione* piuttosto che ricreare una delle tante battaglie storiche, quali Bull Run o Gettysburg.
Per coloro che hanno bisogno di una breve lezione di storia, la Guerra Civile fu il risultato delle differenze di opinione tra gli stati del Nord e del Sud america, principalmente (ma non solo) riguardo al problema della schiavitù. In realtà nessuno dei due contendenti voleva lo scontro, che durò dal 1861 al 1865, ma entrambi furono coinvolti in un conflitto inevitabile che portò a una guerra così complessa e drammatica; mise letteralmente i fratelli contro i fratelli. Dal punto di vista dello stratega è importante perché è stata definita la prima guerra moderna.
Questo è dovuto soprattutto all'uso di nuove armi che ad altro. Durante la guerra i fucili a ripetizione erano usati solo occasionalmente, e la cavalleria, che giocava ancora un ruolo molto importante, era dotata più di armi da fuoco che di spade. La guerra fu ulteriormente complicata dal fatto che mentre il Nord possedeva il potere industriale e la superiorità numerica, il Sud era meglio organizzato e addestrato e aveva meno impegni morali. Tutto ciò spiega perché la

prima incursione della Lothorien in quell'era, fu sullo Spectrum. Le ragioni furono la maggior sofisticatezza e la miglior capacità d'azione dello Spectrum. E adesso come stanno le cose con il 64?
L'elemento che spicca di più in questo nuovo gioco è che sembra scritto al 100% in linguaggio macchina (un fatto mai sentito ai tempi della prima edizione) e si carica anche molto velocemente, dopo un passabile schermo dei titoli, appare un menù che consente di apportare delle modifiche ai parametri del gioco. Il giocatore può definire quasi tutto: i tasti di comando e il bilanciamento delle forze, gli elementi del terreno del campo di battaglia, dove e quando arrivano i rinforzi, la capacità strategica del computer (nella versione a un giocatore) e i colori dello schermo.
Sono rimasto soprattutto impressionato dalla vastità delle scelte disponibili. Quando si gioca da soli il giocatore può scegliere uno qualunque dei due eserciti grazie alla flessibilità del computer (ho poi scoperto che l'avversario non è poi così difficile da battere nei primi due livelli). Per non rendervi il compito troppo facile, dei meccanismi di sicurezza vi impediscono di alterare le forze guidate dal computer. Nell'opzione a un giocatore è possibile avere movimenti di truppe nascosti, mentre nell'opzione a due giocatori tutte le unità sono sempre visibili.
Il gioco è subito chiaro e immediato. Ancora una volta questo è dovuto alla presentazione molto dettagliata. Con il joystick, piazzate semplicemente il cursore sopra l'unità che volete muovere, e poi premete il pulsante di fuoco. Sullo schermo appaiono allora, sottoforma di codice colore, informazioni indicanti la disponibilità di munizioni, il morale, la forza e l'efficienza. Queste indicazioni appaiono al di sotto delle scehrmo principale. Sulla destra dello schermo invece c'è una serie di icone che indicano ognuna una possibile azione, tipo: trincerarsi, avanzare, caricare o sparare (come vedrete tutte queste opzioni non sono disponibili per tutte le unità). con il joystick si selezionano gli ordini desiderti e per confermarli basta premere una seconda volta il pulsante di fuoco. Alcuni ordini possono essere elaborati ulteriormente. Per esempio, quando avanzate vi verrà chiesto se l'unità deve avanzare sparando o no. Quando, alla fine del turno, le unità eseguono gli ordini, sullo schermo principale i simboli che le rappresentano si spostano per mostrare la loro posizione attuale. Durante il combattimento vengono impiegati limitati effetti sonori. Di solito è un combattimento a distanza, ma è possibile il corpo a corpo tra due unità adiacenti. Le unità possono ritirarsi, essere sgominate o distrutte a seconda di come si comportano in battaglia. Le unità sono: fanteria, cavalleria, artiglieria e rifornimenti (questi ultimi non possono combattere). Sia durante il gioco che nel manuale, non vengono mai spiegati le esatte dimensioni delle unità, ma dalla natura delle loro mosse direi che sono a metà tra un plotone e una compagnia.
Lo scenario è di tipo standard. Una soverchiante forza Confederata attacca una compagnia dell'Unione, che deve difendere la sua zona della mappa in attesa che arrivino i rinforzi. È un arrangiamento semplice ma flessibile che dovrebbe offrire molte possibilità d'azione, soprattutto nell'opzione a due giocatori. La versione a un giocatore è da giocare invece solo ai livelli più difficili. La presentazione del gioco sullo schermo è chiara e logica, mentre il minuscolo libretto di istruzioni è risicato e mal impaginato. Non c'è uno specchietto riassuntivo dei comandi, per cui risulta difficile organizzare il gioco fino a che non avete imparato le varie procedure.
Johnny Reb II è decisamente un degno successore dell'originale ma il prezzo richiesto è troppo alto per un gioco di questo tipo. A coloro che trovano la flessibilità più importante della difficoltà degli scenari dovrebbe comunque piacere.

Presentazione 76%
I vantaggi di un eccellente visualizzazione su schermo sono compensati da una confezione molto misera.
Grafica 80%
Tabellone di gioco chiaro e attraente.
Istruzioni 57%
Poco sostanziose e di pochissimo aiuto.
Autenticità 79%
Coerente nella risposta alle azioni e ben cadenzato.
Giocabilità 79%
Sarebbe più elevata se ci fossero state delle buone istruzioni. Una volta che prendete la mano i comandi sono chiari e nient'affatto complessi.
Rapporto Qualità/Prezzo 81%
Il prezzo normale per le scorrerie dei ribelli.
Giudizio Globale 82%
Quando la Lothlorien vuole, riesce ancora a dir la sua nel mercato dei giochi di strategia.

VIETNAM

Us Gold (SSI), disco L. 29.000, joystick e tastiera, per C64

La guerra nel Vietnam ha qualcosa di misterioso. È stato uno dei più sanguinosi conflitti degli ultimi anni e la prima vera sconfitta americana, nonostante la sua supremazia tecnica.
Ci sono varie cause che hanno portato alla sconfitta, non ultima gli aspetti politici. I politici hanno la pessima abitudine di iniziare le guerre e poi interferire continuamente, rendendo impossibile l'azione della forza militare. L'altro fatto importante è stata la presenza televisiva. Questa è stata la prima guerra che la gente ha potuto vedere in televisione: vedevano le atrocità quasi nel momento stesso in cui succedevano. La propaganda, se non altro, fu negativa.
Infine, c'era la flessibilità delle forze nemiche. Questo si è dimostrato essere il fattore decisivo in molti combattimenti. L'equipaggiamento e la tattica americana hanno, in molte occasioni, lasciato scoperte le truppe. Materiale difficile per un gioco.
L'autore è stato abbastanza saggio da evitare un gioco su larga scala che avrebbe richiesto comandi poco maneggevoli e tipi di unità diversi, oltre che avrebbe dovuto incorporare i fattori politici. Invece il gioco è un insieme di sei mini-giochi: ogni scenario si basa su un combattimento di medie dimensioni.
Ogni scenario può essere giocato in uno qualunque dei tre livelli di difficoltà presenti nel gioco, è inoltre c'è la possibilità, all'inizio, di avere un'accurata ricostruzione storica dello spiegamento di forze.
Tutti i suggerimenti di cui avete bisogno per effettuare le vostre scelte appaiono in un testo ampio e ordinato che si accompagna a una versione rimpicciolita della mappa riguardante lo scenario relativo al vostro gioco. In questo modo, affrontare il gioco è molto semplice così come lo è giocarlo. Si imposta il gioco sia sui movimenti alternati delle truppe che sul combattimento utilizzando, principalmente, il joystick — sistema infinitamente migliore del vecchio comando numerico a sei direzioni che era presente nei giochi più vecchi.
La ragione di questo cambiamento risiede nel fatto che la SSI ha abbandonato il vecchio sistema esadecimale in favore della tecnica a libero scorrimento impiegata in *Field of Fire*. La mappa scorre con fluidità e questo è un bel passo avanti rispetto al vecchio sistema nel quale lo schermo, quando il cursore ne raggiungeva i limiti, ridisegnava la mappa.
Ma non è tutto oro ciò che luccica. I simboli delle unità sono pietosi: una serie di personaggi mal caratterizzati. Mentre prima le principali informazioni su un'unità erano incorporate negli indicatori sulle mappe, ora occupano una linea di testo che appare ogni volta che il cursore si trova sopra una propria unità. Come in molti giochi

della SSI, può partecipare solo un giocatore e non si possono scegliere le forze.

C'è l'opzione che permette di salvare un gioco. Le unità sono suddivise in veicoli singoli, piccole unità di fuoco e fanteria. Ciò consente di avere ampie possibilità tattiche durante il gioco. L'atmosfera è tesa dall'inizio alla fine, l'impressione che si riceve è quella di una crescente sofisticatezza che non intacca minimamente la giocabilità.

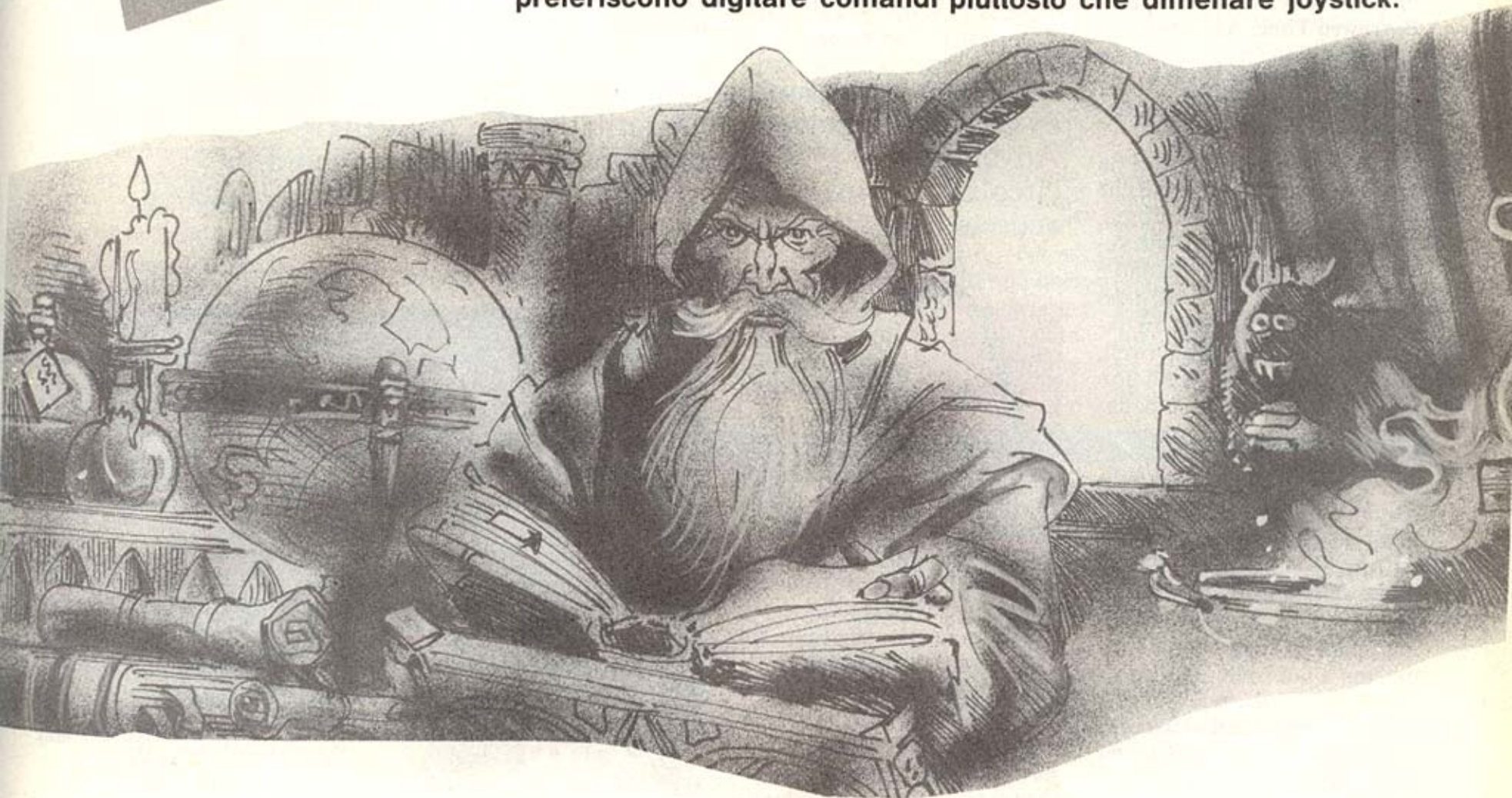
Quando selezionate un'unità vi vengono mostrate i suoi gradi di: ID, forza, possibilità di movimento e mezzi corazzati. I tipi di unità sono: autocarri, fanteria, mezzi cingolati (M113), fucili di precisione, carri armati (gli M48 Patton o i M41 Walker Bulldog), elicotteri e mortai da 81mm. Le unità di fanteria e di supporto possono essere trasportate con i mezzi cingolati o con gli elicotteri. Spesso questo è l'unico modo per raggiungere il nemico. La visuale limitata, e il terreno accidentato spesso impediscono ai vostri mezzi corazzati di utiizzare al massimo la loro capacità di fuoco.

Durante ogni mossa si possono utilizzare tiri di sbarramento e attacchi aerei, ma la velocità di spostamento delle forze nemiche ne limita efficacia. Se un'unità nemica è ben protetta solo gli elicotteri possono combatterla. L'unica eccezione è rappresentata dai mortai che sono il miglior sistema di fuoco indiretto in vostro possesso. Il libretto di istruzioni è chiaro e esauriente. Quello che avevo io, però, era una fotocopia di quello della confezione americana: quando questi giochi vengono distribuiti qui da noi, spesso i libretti di istruzioni si riducono a uno scarno volantino. Se non si tralascia niente del testo originale va bene altrimenti...
Vietnam è un gioco che ben cattura l'atmosfera di combattimento confuso e sanguinoso che fu tipica di quella guerra. La vittoria e i livelli di difficoltà rappresentano una sfida entusiasmante e difficile. Ma soprattutto sono contento che non si sia cercato l'effetto sensazionale (tranne, un po', nell'immagine di copertina). Il gioco mostra una profonda comprensione degli eventi e delle circostanze e così ne risulta una simulazione piacevolmente educativa ma terribilmente raccapricciante e interessante che consiglio a tutti senza esitare.

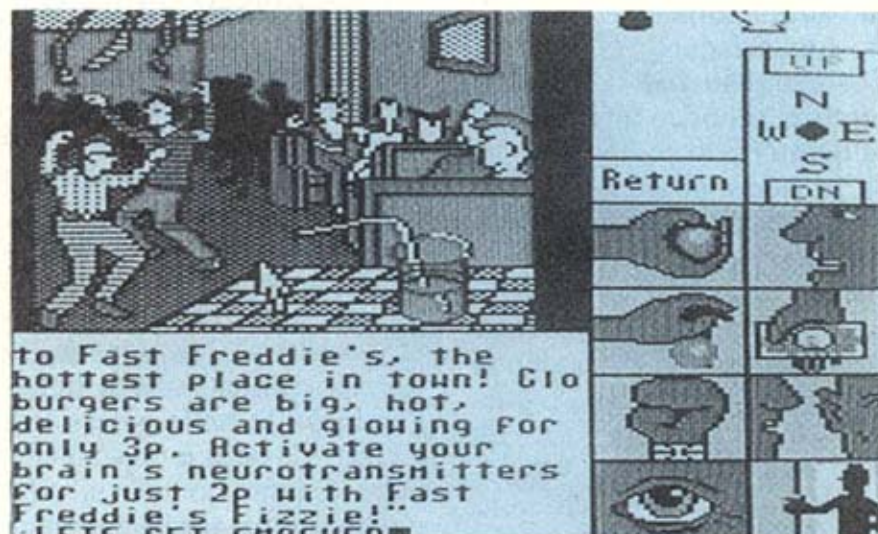
Presentazione 83%
Ci vuole un po' di tempo per familiarizzarsi con i simboli delle unità ma il libretto di istruzioni è esauriente
Grafica 87%
Le mappe scorrono con fluidità e il set di caratteri è piacevole
Istruzioni 95%
Eccellenti
Autenticità 94%
E' incredibilmente realistica e evocativa. Ottenere il meglio dalle proprie forze in condizioni ostili sarà, per mesi e mesi, l'obiettivo di molti giocatori
Giocabilità 94%
Superba
Rapporto Qualità/Prezzo 90%
Contrariamente a ciò che si crede, le cose belle hanno un prezzo
Giudizio Globale 92%
La SSI continua a dettar legge

IL NUMERO 6
È IN EDICOLA
LA NUOVA RIVISTA CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
IN ITALIANO
ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES
N° 6
NOVEMBRE 1986
L. 8.000
ADVENTURE GAMES PER C. 64/128 E SPECTRUM 48K
Commodore 64 e 128
WANTED
Caccia all'uomo
(WESTERN)
TERMINAL
(FANTASCIENZA)
FUGA DAL LAOS 2
Parte seconda
(GUERRA)
Spectrum 48K
TREVER SCOTT
L'isola della paura
(AVVENTURA)
KURT WARREN
Missione a Bangkok
(FANTASCIENZA)
ROY NORTON
I misteri di villa Parson
(MISTERO)
Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

ZZAP!

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

TASS TIMES IN TONE TOWN

Activision, solo disco L. n.c., per C64

Ogni tanto esce un *adventure* così ispirato, così ben fatto e così ingegnosamente progettato da lasciare il segno su tutto ciò che verrà dopo.
Penso che **Tass Times in Tone Town** sia un *adventure* di questo tipo. Sapete, cupe abitudini e barbe lunghe non sono molto di moda in questa strana era, ma questo gioco di avventura per gli "sconvolti" vi fa sentire come se poteste fare qualunque cosa.
Credete che stia scherzando, vero? Il vecchio Barbabianca ha perso la trebisonda? Molto bene. L'avete voluto voi. Gramps è scomparso. Visto che la notizia è apparsa sulla prima pagina del "Tone Town Times" (che pubblica solo le notizie che contano), direi che ha le carte in regola per essere una valida trama per un adventure. Sapete approssimativamente dove è andato: in un'altra dimensione. Non aveva tutte le rotelle a posto, a quel che si dice, ma era un tipo simpatico. Delle voci sostengono che Franklin Snarl abbia qualcosa a che vedere con tutto ciò. Se lo conosceste come lo conosco io, lo pensereste anche voi.
La cittadina di Tone Town non ama i turisti, quindi per sopravvivere avrete bisogno di una guida. Per fortuna c'è Ennio. Ennio è un cane. È anche un ottimo giornalista, avendo ricevuto per sei volte il premio giornalistico Moonal Ultra, e un alleato ideale. Non

è però l'unico a potervi aiutare. C'è anche un certo Chaz. Fonti autorevoli mi hanno detto che anche i *globurger* (qualunque cosa siano, ndr) sono abbastanza strabilianti. Mi domando se sono fatti di *blobpet* (vedi la precedente ndr)? Dopo tutto, questi strani sacchi di fagioli hanno ricevuto un sacco di pubblicità negativa ultimamente e per lo meno questo è un modo per avere a che fare con loro...
OK! Torniamo con i piedi per terra (era ora, dopo quella

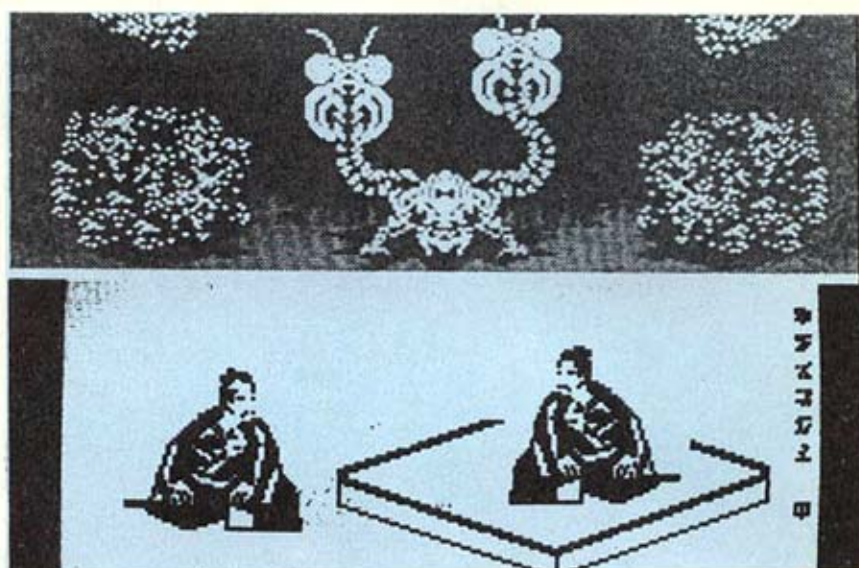
sfilza di incomprensibili stranezze, ndr). Questo gioco sprizza atmosfera da tutti i pori. È strano, intelligentemente allegorico, divertente e compulsivo.
Alcune delle persone che realizzarono **Mindshadow** e **Borrowed Time** hanno messo le mani anche in questo gioco e, guardando la presentazione, direi che deve molto di più a **Borrowed Time**. Anche questo gioco funziona a icone (anche se si può usare il testo) e utilizza elementi grafici e di animazione.
Il tutto è molto raffinato e ha uno scenario così surreale che vi prende come una droga. Non potete far altro che restarne affascinati. Il dialogo è una stupenda presa in giro del neolinguaggio di *1984* (il famoso libro di George Orwell, ndr), la grafica è bella ma non invadente, e la trama è banalissima. È stupendo.
Ed è anche difficile. Il problema è che, se non entrate nel gioco, non capite gli indizi e non ridacchiate delle sottili battute, il gioco potrebbe anche essere scritto in caratteri cuneiformi (il che non sarebbe un problema per uno come me, ma a voi rovinerebbe tutto).
Per quanto riguarda l'aspetto fisico, **TTITT** è come lo vorreste. C'è qualche irritante limitazione nella scelta delle opzioni ma ciò è abbondantemente bilanciato dalla presentazione e dalla giocabilità. Se mai si è verificato il caso di un opera d'arte ammirata per le sue sottili imperfezioni, questo è uno di quelli.
Così dovrebbero essere gli adventure: scoprire altri mondi. In questo gioco non c'è niente da prendere alla lettera. Non c'è niente di già visto altrove. Assuefazione garantita al 100%.
La trama è così fuori di testa che non cercherò nemmeno di spiegarla. Facendolo, toglierei tutta la magia del gioco. La cosa migliore da fare è comprarlo, giocarlo e perdercisi dentro. No, il Mago non è arteriosclerotico. Si è semplicemente innamorato di un gioco straordinariamente originale.

Atmosfera	**97%**
Interazione	**91%**
Longevità	**94%**
Rapporto Qualità/Prezzo	**88%**
Giudizio Globale	**95%**

IL TEMPIO DEL POTERE!

Il Mago visita il Quartier Generale della ADVENTURSOFT...

Il vecchio Barbabianca è andato a trovare Mike Woodroffe, ex capo della Adventure International e ora della Adventuresoft e vi porta notizie di giochi non ancora in circolazione, ma che promettono bene! Continuate a leggere e vedrete come lavorano i veri professionisti!

L'Adventuresoft occupa una piccola stanza della casa di Mike, vicino a Birmingham, ma questa è l'unica concessione all'immagine di società a conduzione familiare. Sono stipati più computer e macchine varie in quella stanza che nell'intera redazione di ZZAP! e sia che cerchiate un duplicatore di cassette, un sistema di sviluppo o un compilatore nell'ufficio di Mike, da qualche parte, lo troverete.
Tutto ciò non lascia molto spazio agli umani che vi lavorano. L'esperto di database Stefan Ufnowski e lo specialista di avventure Roger Taylor, siedono appiccicati alle loro consolle come dei piloti del Concorde. Gli schermi sfarfallano e sberluccicano, mentre loro cantano mistiche formule e parole magiche come **Cayleth, Chromazin** e **Desert of Skulls**. Che vuol dire tutto ciò?
Cayleth è il nome dell'ultima creatura della Adventuresoft che sta per irrompere sui vostri schermi. "È una storia fantascientifica" spiega Stefan "ambientata nella galassia di Zyron. Cayleth è una un cervello gigantesco che si ciba delle energie psichiche degli umani, che invade Zyron in cerca di Chromazin".
Questo significa, cari seguaci del Mago, che quella cosa orribile vi prosciuga rubandovi la vostra linfa vitale per alimentare la sua scorta di energia. Voi, naturalmente, dovete impedirglielo.

BUONE NOTIZIE

La grafica di **Cayleth** è straordinaria e alcune delle creazioni grafiche della Adventuresoft le potete ammirare su queste cavernose pagine. "Teniamo molto alla grafica e all'animazione" dice Mike Woodroffe, e lo si vede!
Ma il bello, secondo l'opinione del Mago, è quello che intendono farci con la grafica. "Vogliamo mettere una versione solo testuale dei nostri giochi su un lato del nastro e una versione grafico–testuale sull'altro lato. La versione testuale sarà dilatata appositamente a beneficio dei fanatici del solo–testo, ma su alcune macchine — ad esempio il Commodore 128 — saremo in grado di mettere in una sola versione la grafica e il testo dilatato".
Questa è sicuramente un'ottima idea. Uno dei problemi delle immagini è che portano via un mucchio di memoria se sono fatte bene e se sono di complemento al gioco e l'idea di Mike dovrebbe essere stata realizzata anni fa. E poi c'è l'animazione. Inizialmente ero un po' scettico, ma quando vidi un serpente strisciare verso di me mentre leggevo il testo sottostante, mi convertii alla causa.
Sembra che **Temple of Terror**, l'ultimo titolo della Adventuresoft, sarà il primo ad adottare questa nuova politica del "paghi–uno–prendi–due–giochi". Per 9.95 sterline (circa 20 mila lire, ndr) vi portate a casa la versione testuale dilatata più la versione grafico–testuale: e vi assicuro che alcune immagini sono stupende. Avrete anche la possibilità di recuperare cinque statuette nascoste nella città perduta di Vatos, ma potreste anche non farcela perché sarete troppo intenti a guardare l'animazione.
Una delle ultime cose da dire sulla Adventuresoft è il fatto che lavorano in gruppo e durante la mia visita ho anche colto il rispetto che hanno per gli avventurieri.

Senza contare l'incredibile entusiasmo che mostrano nel fare il loro lavoro. Quando Stefan finì di illustrarmi **Cayleth** mi chiese, cosa ne pensavo. Abbastanza scontato, visto che l'avrei probabilmente recensito. Ma quello che mi piacque era il fatto che me l'aveva chiesto non tanto perché ero un recensore, ma perché voleva veramente sapere cosa ne pensava un avventuriero.

Questo entusiasmo e questo coinvolgimento sono molto rari al giorno d'oggi.

Ed è particolarmente raro in una società così interessata all'aspetto commerciale. Da un certo punto di vista sono appassionati dei loro giochi, ma dall'altro alla Adventuresoft sanno benissimo che si devono guadagnare la pagnotta.

Programmano i loro giochi, già pensando alle conversioni in altre lingue e di conseguenza sono pronto a scommettere che vendono più giochi d'avventura in Europa di qualunque altra casa di software del Regno Unito. E poiché la US Gold cura il marketing dei loro titoli, possono dedicarsi interamente alla produzione dei giochi.

FONDAZIONE E IMPERO

E hanno in serbo anche un bel po' di programmi interessanti. Ciò che ha più attratto la mia curiosità è il fatto che la Adventuresoft ha i diritti esclusivi per la produzione di giochi basati sui libri di Isaac Asimov. Eh sì, e questo include *Fondazione* e *Io, Robot*, nonché tutte le sue altre incredibili storie di fantascienza. Poi vi sono i giochi basati sui libri della serie "Fighting Fantasy", di cui abbiamo già visto **Rebel Planet** (ma **Sword of the Samurai** sembra ancora meglio e la grafica — di cui potete vedere qui alcuni esempi — ha dell'incredibile).

La mia visita alla Adventuresoft è stata ovviamente breve poiché dovevo partecipare ai Convegni degli Stregoni, alle cene della Gilda dei Maghi e alle Gare di Incantesimi sponsorizzate dall'associazione dei produttori di Bacchette Magiche, ma il Mago ha un ottimo ricordo della sera trascorsa e crede che se l'entusiasmo, la competenza tecnica e delle buone licenze contano qualcosa, allora la Adventuresoft ha un'ottimo futuro davanti a sé...

I CONSIGLI DEL MAGO

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer; se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

LA POSTA DEL MAGO

Problemi di trasloco hanno rallentato il flusso di lettere che la redazione invia mensilmente al vostro Mago, quindi "La Posta del Mago" ne ha risentito. Ora che la redazione si è sistemata nella sua nuova sede, il flusso ha ripreso a scorrere ed eccomi qui a rispondere alle vostre lettere, vecchie o nuove che siano.

Giovanni Cassandra di Casandrino (Na) mi invia la soluzione *cum* mappa di **Dallas Quest**, chiedendomi di pubblicarla sulla rivista. Caro Giovanni, complimenti per aver terminato il gioco, che presenta non poche difficoltà.

Purtroppo, credo che lo si possa considerare ormai parte della "preistoria delle avventure" e penso che porterebbe via spazio a consigli su giochi attuali, forse più interessanti per i nostri lettori. Spero che non te la prenderai per questo: dopo tutto, come puoi vedere più avanti, ho pubblicato il tuo indirizzo così potrai, come scrivi tu stesso, essere contattato direttamente da chi ha bisogno di aiuto per **Dallas Quest** e per gli altri giochi che citi nella tua lettera.

A questo proposito vorrei fare un breve discorsetto per illustrarvi la filosofia di questa rubrica, prendendo a prestito due lettere pubblicate nell'edizione inglese di ZZAP!

"*La risposta alla pubblicazione del mio nome in Clever Contacts* (l'equivalente di Contatti Diretti, ndr) *è stata eccezionale. Un ragazzo mi ha addirittura telefonato dalla Nuova Zelanda al costo, dice, di 12 sterline a telefonata!*" scrive Nigel Morse di Doncaster (GB).

Indipendentemente è arrivata la lettera del neozelandese, Nicholas Blundell, il quale scrive che "*devo ammettere che ho trascorso alcune ore al telefono con Nigel Morse: non proprio a buon prezzo visto che chiamavo dall'altro emisfero ma ne valeva la pena!*".

Questo per dire che far pubblicare il proprio nome su Contatti Diretti (o Clever Contacts) è un ottimo modo per farsi degli amici. Penso che questa cosa dei contatti personali sia importante nei giochi d'avventura ed è la ragione per cui, nonostante molte lettere lo chiedano, NON chiederò più spazio sul giornale al-

la redazione per pubblicare le soluzioni ai vostri problemi. Se avete un problema, perché non telefonate o scrivete a qualcuno: risolvete il problema e, allo stesso tempo, vi fate un amico? Non vi sembra un'ottima idea?

Torniamo alle lettere. **Roberto Corradetti** di Agugliano (AN) scrive al Mago per dirgli che "*purtroppo non sono un poliglotta; oltre all'italiano conosco solo il francese... quindi la maggior parte delle avventure che si rispettino sono per me illeggibili e di conseguenza ingiocabili. Volevo sapere, allora, se esistono software house che si occupino di tradurre in italiano programmi scritti in inglese (nel qual caso potresti darmene l'indirizzo?)*".

Purtroppo, caro Roberto, non esistono software house che si occupano di eseguire queste traduzioni, quindi o impari l'inglese o sarai costretto a mangiarti le unghie dalla rabbia. Ma non ti sembra una buona ragione per imparare l'inglese? Con l'aiuto di un vocabolario, magari di un amico, e di tanta pazienza e volontà potresti anche riuscirci. E poi, pensa, potresti dire ai tuoi genitori che stai studiando l'inglese giocando. Commossi, potrebbero anche darti i soldi per comprare i giochi? Ad ogni modo, se proprio non ce la fai, c'è sempre una possibilità: gioca le avventure scritte in francese. Per saperne di più leggi la rivista TILT che potrai richiedere al seguente indirizzo: 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati in questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

AIUTO OFFRESI

Spiederman, Hulk, The Dallas Quest, Zork I.
Francesco Cordella, Via Deledda 5, Portogruaro (VE) Tel. 0421/771905

The Hobbit, Spiderman, The Eye of Bain, Red Moon, Fairlight, Marsport, Starion, Avalon, Dragontorc
Massimo Comelli, Via Caprera 26, 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/20190

AIUTO CERCASI

Doomdark's Revenge — Non riesco ad arrivare da Morkin con Luxor perché è rinchiuso nei *frozen wastes* e non so come arrivarci.
Paolo Resca, P.za Piola 12, 20131 Milano

Spiderman — Ho diversi problemi con Sandman, Madame Web, Lizard, Ringmaster, Hydroman, J. Jameson.
Angelo Serafini, Corso Marrucino 149, 66100 Chieti

ADVENTURE CLUB

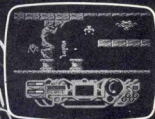
* Avete un CBM 64? Amate gli adventure? Desiderate scambiare consigli, mappe, giochi? Richiedete il nostro mini-giornalino scrivendo a:
Roma Advenclub – Via Gregorio Ricci Curbastro 34, Scala D, Interno 26, 00149 Roma.

Allegare Lit. 1000 per la spedizione.

* È nato un adventure club a Massa che fornisce periodicamente ai soci un bollettino interessante. Chi fosse interessato all'iniziativa e volesse iscriversi, chieda informazioni al seguente indirizzo:
Adventure Club Massa, c/o Antonio Lombardo, Via Quercioli 143, 54100 Massa

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino, scrivendogli presso ZZAP!, via Ausonio 27, 20123 Milano (attenzione: nuovo indirizzo). Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

THE SACRED ARMOUR OF
ANTIRIAD
Actual
screen shots
from the
Commodore
PALACE
software
Con fumetto
in italiano!
Istruzioni in italiano!
Programma ORIGINALE con garanzia Lago.
SOFT
MAIL
Per Commodore 64 e Spectrum 48K.
Disponibile presso i migliori
rivenditori o direttamente da:
Lago divisione SOFT MAIL
viale Masia 79
22100 COMO
Tel. 02/463659.

Iniziamo con una domanda ovvia: come hai cominciato?
Frequentavo l'università e dovevo scegliere un corso complementare, così decisi di studiare elettronica. Quella era praticamente la prima volta che mettevo le mani su un computer: un mainframe dell'università. Ero lì tutte le sere ad infastidire i miei professori perché mi lasciassero giocare.
Il primo home computer che ho avuto era un Pet 2001, quello vecchio, e su quello scrissi un gioco di filetto. Ho tenuto il Pert per circa tre anni poi sono passato al 64. Avrei preso un Mic ma mi sembrava che non costituisse un vero passo avanti rispetto al Pet: aveva i colori ma non sopportavo lo schermo piccolo

Vorresti dire che avevi un'attitudine naturale per la programmazione?
Sì, sono molto logico: tutti i miei amici me lo dicono continuamente. Ho trovato molto facili gli

studi di elettronica contrariamente agli altri.
Questo per quanto riguarda la programmazione. Se si parla di grafica e sonoro devo dire che non sono per niente originale non ho idee.

Ti consideri quindi un programmatore competente?
Mi piacerebbe pensare che tutti i programmi che scrivo sono molto efficienti. Voglio dire non c'è niente di troppo difficile: esamino il programma e vedo se è possibile o no realizzarlo, non tenterei nemmeno di scrivere delle cose che penso impossibili. Qualche volta, dopo, vedo il programma di qualcun altro e penso: "Oh, non credevo che saresti riuscito a farlo".

Quindi non ti importerebbe tentare qualcosa tipo *Space Harrier*?
No. Il gioco arcade sembra fare troppo affidamento sulla velocità e sulla grafica fantasmagorica. E poi c'è la parte idraulica...

A PROPOSITO DI TAU CETI

Ti piace qualche programma in modo particolare?
Un programma che ho sempre ammirato è ***Encounter*** di Paul Woakes. Quando lo vidi per la prima volta mi stupii per la sua velocità. È un programma che avrei detto non sarebbe stato possibile realizzare. Ci sono così tante cose in movimento ed è così veloce...

La grafica in *Tau Ceti* è abbastanza lineare...
Sì, credo di sì. Io lo guardo con occhi differenti perché l'ho scritto e so come ho risolto i problemi di velocità. Mi sembra accettabile, mi sembra una velocità ragionevole. Non è terribilmente veloce ma fa moltissime cose diverse. In ***Encounter*** non ci sono molte forme e dimensioni diverse: in ***Tau Ceti*** ho dovuto in effetti calcolare le dimensioni.

Ti piacerebbe scrivere, diciamo, un *Encounter II*?
Non mi interesserebbe. Dovrei scrivere il seguito di ***Tau Ceti, Attack on Centralis***, in circa un mese e pensavo di cambiare alcune routine di disegno. Invece di disegnare gli oggetti su uno schermo in alta risoluzione, pensavo di disegnarli con caratteri, come se i caratteri si creassero mentre si disegna l'immagine.
In questo modo, spero dovrebbe essere più veloce. In effetti la CRL vuole un veloce spara e fuggi tridimensionale come ***Tau Ceti***, ma senza il lato intellettuale. Piuttosto che modificarlo in stile "adventure" — dove dovete attraversare tutte le città alla ricerca di oggetti — dovrete impiegare la maggior parte del tempo nel risolvere piccoli enigmi meccanici. Per esempio, potreste dover andare avanti e indietro alla ricerca di un particolare alieno da far fuori per proseguire in un certo settore. Sarà più veloce, eliminerò quelle cose che il programma doveva elaborare, toglierò la parte in cui dovete digitare i comandi per ottenere le informazioni. In pratica lo trasformerò in un buon "shoot em up".

Quindi, di fatto, sarà un *Encounter* con qualcosa di più?
Sì, ma ovviamente non sarà così veloce come *Encounter* perché la macchina dovrà svolgere più lavoro: ma l'idea è quella. Sarà suddiviso in settori, in ognuno dei quali dovrete risolvere un piccolo enigma se volete progredire nel settore successivo.
L'idea è che avete spento il reattore e disattivato i robot di *Tau Ceti*, e il pianeta è stato conquistato dai pirati — dei banditi spaziali — perché le difese erano state distrutte. Quindi ora dovrete ripulire la città principale, Centralis, dai cattivi.

QUALCHE DOMANDA PERSONALE

Sei un bravo giocatore?
Lo ero. Ora programmo più di quanto giochi. Sto invecchiando e i miei riflessi stanno diventando sempre più lenti. Non ho più l'età.

Quandi anni hai, se non sono indiscreto?
Ho 24 anni.

C'è qualche programmatore che ammiri?

Ummm... La gente quando guarda un programma dice: "questo è un bel programma" oppure "questo è un cattivo programma" e dà tutti i meriti al programmatore. Ma così non va, poiché quando uno vede un programma per la prima volta non può capire quanto sia tecnicamente difficile da realizzare. Di conseguenza, ciò che appare come un programma molto semplice e che magari considerate orrendo, non si sarebbe potuto fare meglio, Non ho nessun programmatore favorito, ammiro volta a volta i programmi che mi piacciono.

GUARDANDO AL FUTURO

A che cosa stai lavorando attualmente?

Sto facendo, per l'Elite, la versione per C64 di *Ikari Warriors.* Dovrei, finirlo in quattro o cinque settimane, spero. Mi piace abbastanza. Anche *Tau Ceti* mi piaceva ma preferisco i giochi con molta più azione, un buon spara e fuggi, insomma. *Ikari Warriors* lo è: non c'è altro da fare se non sparare a tutto quello che capita a tiro. Spero di farne un buon prodotto: una conversione competente.

E in futuro?

Dopo il progetto dell'Elite farò *Attack on Centralis* per la CRL e poi qualcosa per la Thalamus: non so ancora che cosa. Ho appena terminato il loro sistema di caricamento studiato per dare grattacapi a tutti quei pirati che copiano i miei programmi.

A essere onesti credo che *Tau Ceti* è stato la mia grande occasione. Ho fatto molto lavoro di programmazione prima d'allora, soprattutto programmi di produttività per l'Amstrad: word processor, data base, ecc. La paga è bassa, comparata a quella dei giochi, e non c'è nessun riconoscimento da parte del pubblico. *Tau Ceti*, per l'Amstrad e lo Spectrum, è stato un grosso successo, quindi la versione per 64 ha ricevuto buone recensioni e mi ha reso famoso.

A PROPOSITO DI SCHIFEZZE

Cosa pensi del software su licenza?

Credo che comprare i diritti di qualunque gioco arcade esca, non importa se buono o cattivo o se può o no essere convertito, sia stupido. Se vedo la pubblicità di un gioco nuovo— un super gioco ispirato ad un arcade, o un programma TV — spengo automaticamente pensando che sarà una schifezza. Non lo guardo nemmeno.

La maggior parte di questi giochi fanno affidamento sul nome. OK, qualche volta sono dei buoni programmi, ma nel complesso la maggior parte della gente compra il gioco per il nome. Un bambino può pensare che un gioco di *Star Trek* sarà bello prché può avere la possibilità di impersonificare il Capitano Kirk, il suo eroe, ma...

I giochi arcade belli dovrebbero essere convertiti, se possibile. Ma, prendi per esempio *Space harrier.* Non credo che valga la pena convertirlo perché per essere un buon prodotto dall'originale per essere giocabile. Non sarà per niente lo stesso gioco. Non capisco perché dovrà essere diversissimo chiamarlo *Space Harrier* viso che non lo sarà.

Cosa pensi dello stato dell'industria elettronica nel suo complesso?

È cambiata drasticamente negli ultimi due anni: la qualità del software è migliorata. Ma attraversa fasi in cui si cercano solo idee nuove. Sono usciti una marea di programmi, che si basavano su idee originali, ma che erano assolutamente inutili, perché il gioco era inutile. Hanno avuto delle buone recensioni perché erano nuovi, non erano i soliti vecchi "shoot em up". E con ciò? È la differenza tra essere nuovi e inutili o essere vecchi ma funzionali. L'uso del C64 si è esteso tremendamente. Un anno fa la gente diceva che stavamo utilizzando il 64 al massimo. Ora escono programmi molto più efficienti e con molte più cose.

Credi che il 64 sarà mai usato al massimo delle sue possibilità?

No, puoi sempre trovare un modo più sofisticato di fare una cosa. Ovviamente, per un particolare tipo di programma potrai usarlo al massimo. Forse se i programmi fossero più integrati: se la musica, per esempio, interagisse effettivamente col gioco anziché essere solo una colonna sonora o semplicemente degli effetti sonori attivati dalla pressione del pulsante di fuoco.

Mi piacerebbe vedere qualcosa di più interattiva: come si potrà fare non so, lascio a qualcun altro il compito di scoprirlo. Ma credo che si potrà andare avanti così per anni. Non so però se la fama del 64 diminuirà.

FOLLIA ARCADE

C'è qualche gioco arcade di cui ti piacerebbe fare una conversione?

Marble Madness è un gioco che avrei voluto scrivere. Ho iniziato a farlo per conto mio, senza che nessuno me lo ordinasse, ma poi è arrivato *Tau Ceti.* La CRL mi aveva originariamente contattato per fare un "clone" di *Marble Madness* ma poi si è scoperto che stavano uscendo molti altri "clone", quindi lasciarono cadere l'idea e io feci *Tau Ceti.*

Mi sarebbe piaciuto molto scrivere *Marble Madness.* Alcune versioni in commercio non sono molto buone: non riproducono quel coinvolgente senso di partecipazione. Ci sono moltissime persone che amano il gioco arcade, e si sarebbe potuto fare molto di più. Sei livelli non sono assolutamente sufficienti. La versione che stavo scrivendo aveva lo scorrimento dello schermo multidirezionale e più livelli.

Ritornando a quello che dicevamo prima a proposito dei giochi attuali, al giorno d'oggi sembra che piacciano quei giochi in cui bisogna battere la macchina, mentre prima, quando uscirono *Space Invaders* e altri, l'idea era di andare avanti: all'infinito diventava più veloce, più difficile e l'unico obiettivo era fare punti. Oggi i giochi sembrano avere degli obiettivi. Conta quanto si riesce a penetrare nel gioco, e se si riesce o no a portarlo a termine. Preferisco questo genere di giochi. In un gioco tipo *Space Invaders*, che è solo uno schermo l'altro dopo, puoi solamente dire "sono arrivato al 37° schermo": caspita, sai che roba!!

Prima di chiudere: cosa faresti se non programmassi?

Ummm... Mi interessa l'elettronica, quindi mi piacerebbe lavorare all'interno dell'industria elettronica: più digitale che audio o simili. Ma se non mi fosse neanche permesso di stare nel settore elettronico... non so cosa farei. Mi piace guidare, quindi posso immaginarmi come un camionista di TIR...

PERCHÈ
DOVRESTI METTERE
LE MANI SU
M1-GUN
TM
I videogiochi oggi sono diventati
più sofisticati e richiedono
un Joystick più potente
M1-GUNti dà tutta la potenza
di cui hai bisogno.
Finalmente un Joystick
veramente nuovo, fatto su misura
per chi ama il gioco veloce
Prova M1-GUN e lascia gli altri
joystick all'età della pietra.
Lit. 39.000
Perno
"Free floating"
che assicura un
gioco libero
da impedimenti
Uso destra-sinistra
perfettamente bilanciato,
è un ottimo
joystick anche
per i mancini
Cavo extra lungo
MI-GUN ha in
dotazione
un cavo lungo
circa 2 metri
Azione instantanea
Microswitch della migliore
qualità, in esclusiva per
Mastertronic per una risposta
rapida ai tuoi comandi
MI-GUN è il joystick
più rapido che tu possa
trovare in commercio
Fuoco ultra-sensibile
il fuoco, sensibile al
minimo tocco,
assicura una
risposta rapida
a qualsiasi
tipo di azione
Disegno ergonomico
disegnato da un gruppo
leader di design
industriale,
assicura un ottimo
equilibrio
ed un gioco perfetto.
Compatibilità totale
MI-GUN è stato disegnato per essere
completamente compatibile con tutti
i computers Commodoree Atari
MASTERTRONIC

ZZAP! TOP SECRET

Perché non vi date un po' daffare e non trovate qualche trucco o un bel listatino per qualche gioco del C16? E per l'Atari?
Siete proprio dei pelandroni, poi non lamentatevi! A parte questo mi sembra che, soprattutto dal punto di vista delle mappe, ve la stiate cavando bene.
Sappiate che un certo Maurizio di Barca in provincia di Lucca ha già risolto Hacker II, The Doomsday Paper e ci ha inviato mappa e trucchi. Abbiamo deciso di non pubblicarla subito e di darvi almeno un mese per risolverlo.
ATTENZIONE! Mi stavo dimenticando una cosa importantissima. A partire da questo numero cambia l'indirizzo della redazione, per cui dovrete inviare i vostri truccazzi a: ZZAP! Top Secret c/o Studio Vit – Via Ausonio, 27 – 20123 Milano.

PSI WARRIOR
(Beyond)

Se vi capita d'avere tra le mani una copia di Psi Warrior, perché non la inserite nell'apposito registratore e non battete questo listatino fornitoci da **H. Martin Pugh** di Pen-y-Maes, Holywell, Clwyd?

1 SYS 63276:POKE 831,255:POKE 832,2:POKE 783,1:POKE 62828,2:POKE 749,226:POKE 750,252:POKE 770,167:POKE 771,2:POKE 776,167.

Bene. Premete PLAY e aspettate che il gioco carichi e che il 64 si resetti. Ora battete questa POKE...

POKE 8984,(0-255)

... per alterare il valore iniziale di energia PSI e ID. **SYS 12288** per cominciare a giocare.

INTERNATIONAL KARATE
(System 3)

Nuestro amigo **Tibor Pulpito** di Monza ci ha inviato un trucchetto per ottenere 2000 punti nel bonus delle mattonelle. a lui la parola:
quando arrivate al bonus che prova la solidità della vostra cervice, girare il joystick in modo che la parte alta sia orientata verso destra e smanettate come forsennati dopo il "Get Ready".
Il movimento della mano deve essere da destra a sinistra e ritorno. In questo modo 2000 punti sono assicurati

KNIGHT LORE (Ultimate)

Eccovi un bel programmino per i temerari lupi mannari di **Knight Lore** versione MSX, inviatoci da **Gabriele Nicolai** di Milano.

10 SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF:CLEAR 200,&H8FF
20 FOR I=&HF000 TO &HF025
40 READ A$:A=VAL("&H"+A$):FG=FG+A: POKE I,A
50 NEXT
60 IF FG<>3877 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA":END
70 POKE &HF021,0: REM VITE INFINITE
80 POKE &HF022,(oggetti da trovare e buttare nel calderone)
90 POKE &HF023,0:POKE &HF024,0 &HF025,0: REM TEMPO INFINITO
100 CLS:PRINT "METTI LA CASSETTA E PREMI PLAY"
110 BLOAD "CAS:"
120 POKE &HE058,&HF0
130 DEFUSR= &HE000
140 A=USR(0)
150 DATA 3A, 21,F0,32,D0,64,3A,22, F0,32,EB,57,3A,25,F0, 32,57,C3,00,40,35, 0E,06,01,27 B,57,3A,25,F0,32,57, C3,00,40,35,0E,06,01,27

Date il **RUN** e seguite le istruzioni sullo schermo.

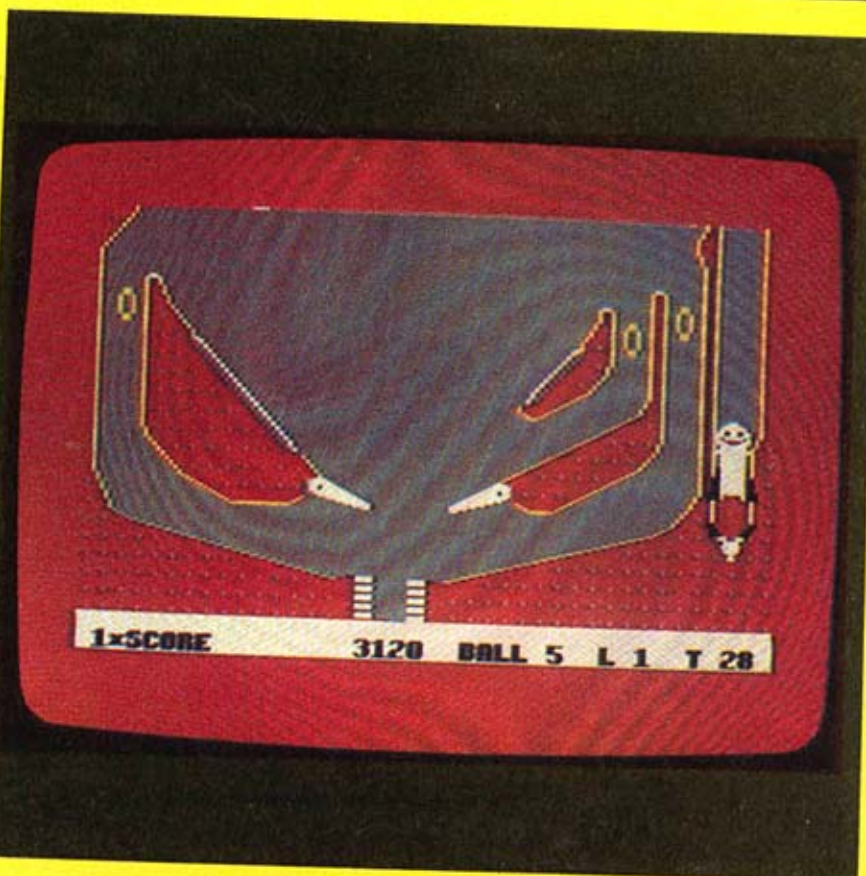
SLAMBALL
(Americana)

Boh! Qualcuno che si fa chiamare **Soapy** ci ha mandato delle POKE per questo "gioco caldo" economico. Battete **POKE 43,255:LOAD (RETURN)** e pigiate il tasto PLAY (assicuratevi che la cassetta di *Slamball* sia nel registratore).
Quando il bordo della schermo smette di lampeggiare, vuol dire che il gioco è stato caricato. A questo punto premete contemporaneamente **RUN/STOP** e **RESTORE**. Inserite queste POKE:
POKE 43,1
POKE 3245, (numero di vite da 0 a 255)
e **SYS 2066** per far partire il gioco.

FINDERS KEEPERS
(Mastertronic)

Ve lo ricordate ancora? Togliete polvere e ragnatele dalla cassetta e battete:

10 REM FINDERS KEEPERS VITE INFINITE PER SPECTRUM
20 CLEAR 28672
30 LOAD " " SCREEN$
40 LOAD " " CODE
50 POKE 30394,–5
60 RANDOMIZE URS 28672

Date il **RUN** e caricate normalmente il gioco

Il manuale del bombarolo

Abbiamo deciso di dedicare una lezione di strategia a **Bomb Jack** perché ci siamo accorti che tutte le riviste che sinora si sono occupate del gioco non sono mai andate al di là della presentazione dei dodici schemi di base della versione Spectrum, senza aggiungere nulla sulle possibilità di conseguire i bonus, né tantomeno sulla strategia vera e propria per ottenere punteggi stratosferici. Qui di seguito vi presentiamo non solo una piccola guida ragionata a tutti i problemi che questo videogame comporta, ma anche lo schema dei dodici schermi con le traiettorie ottimali per conseguire il bonus.

Bomb Jack
Il gioco non c'è bisogno di spiegarvelo. Bomb Jack è un topolino volante che deve ripulire da ventiquattro bombe una serie di schermi, evitare al contempo le minacce di una schiera di nemici e, possibilmente, portare a casa i cinquantamila punti di bonus che sono disponibili ogni schermo.

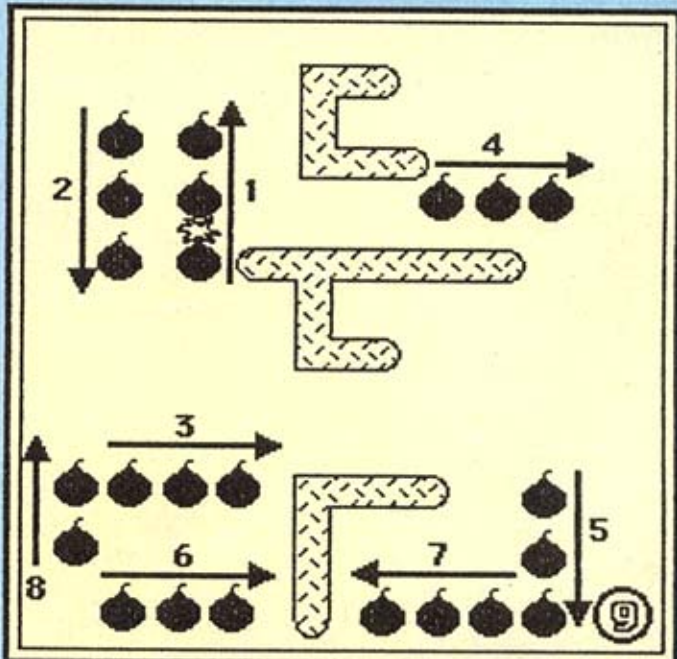
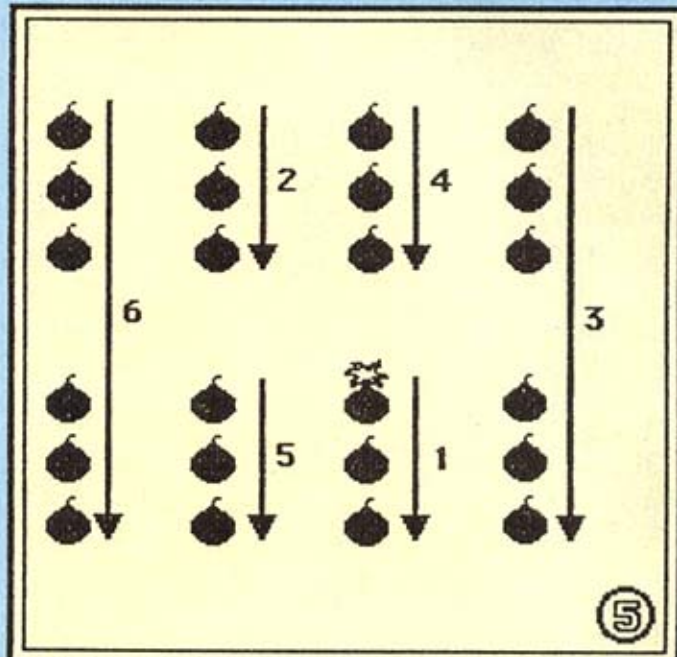
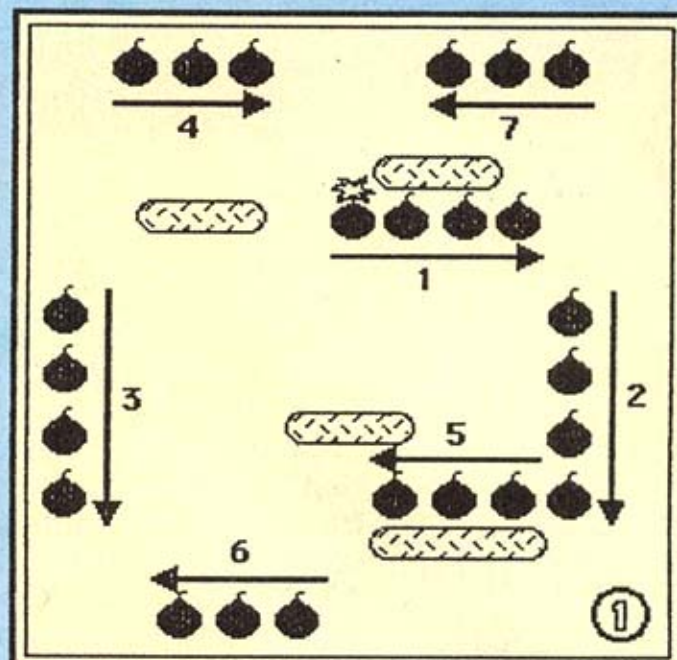
Le pillole
Ci sono tre tipi di pillole. La prima è contrassegnata una **P** ed è quella che consente di tramutare i nemici in monete per una manciata di secondi, rendendoli vulnerabili e pronti per essere "pappati".
La primas **P** appare dopo avere ingoiato l'undicesima bomba, la seconda dopo la penultima. È una buona norma, dopo avere catturato la pillola, mangiare il maggior numero possibile di nemici, preferibilmente tutti, salvo che il conseguimento del bonus non vi imponga una strategia differente. Prima di prendere l'ultima bomba è poi preferibile acchiappare la pillola per fare altri punti.
Quelle del secondo tipo sono marcate da una **B** e consentono di moltiplicare il punteggio ottimale per la cattura delle bombe accese.
Eventuali **B** iniziali vanno prese prima dell'undicesima bomba, perché altrimenti impediscono l'uscita della **P**. Più raramente esse escono proprio con l'undicesima bomba e compromettono il buon esito dello schermo. In questi casi accontentatevi di portare a casa la pelle.
La **E** è la pillola del terzo tipo. Dà una vita supplementare e compare in modo casuale. In qualche schermo è possibile farla comparire forzatamente, ma la sua uscita non è mai sicura.

I bonus
Per avere il bonus le ventiquattro bombe di ogni schermo devono essere mangiate in sequenza. Dopo la prima, che potrete scegliere casualmente, le altre si accendono, una alla volta, di seguito fino a che non completerete il percorso. 24 bombe nella esatta sequenza significano cinquantamila punti, 23 ne danno trentamila, 22 ventimila e 21 diecimila.

I nemici
I nemici appaiono nella parte alta dello schermo. La loro filosofia è quella di toccarne il fondo per trasformarsi in cose più pericolose.
Dopo la trasformazione il più pericoloso è il disco volante, che è rapido ed imprevedibile. Gli altri sono sempre un po' più stupidi.

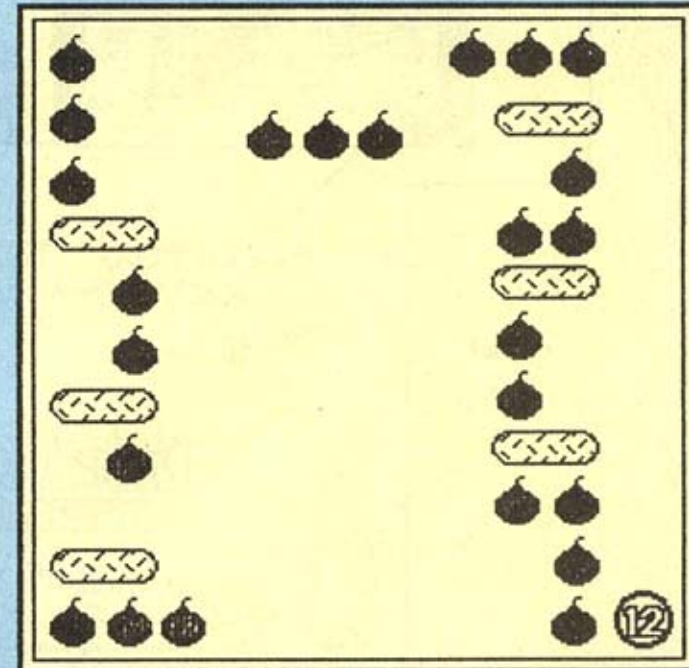
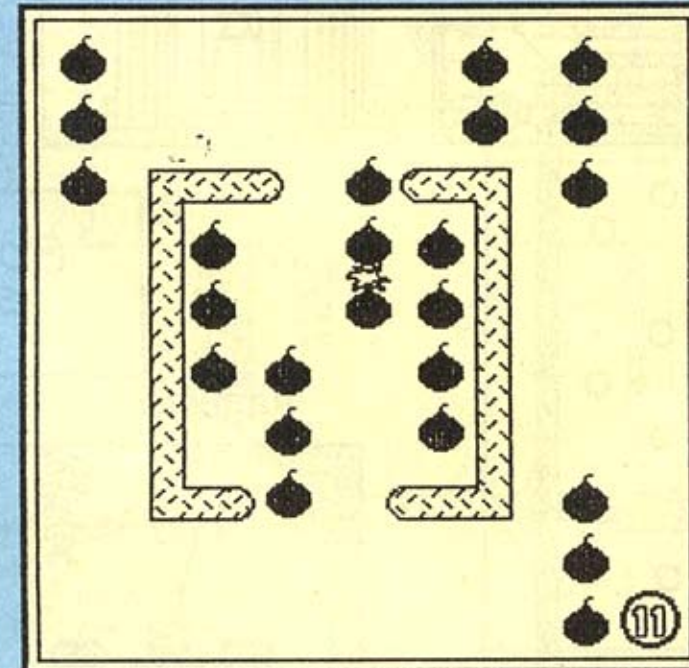
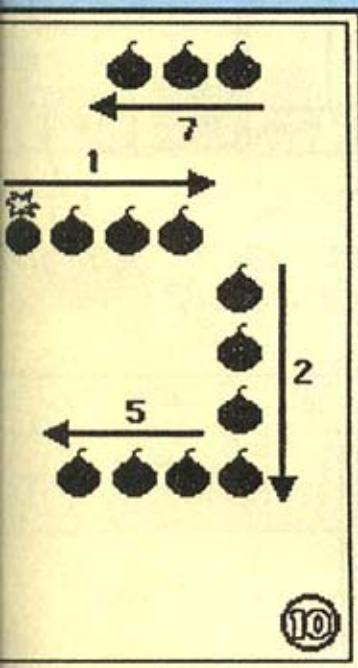
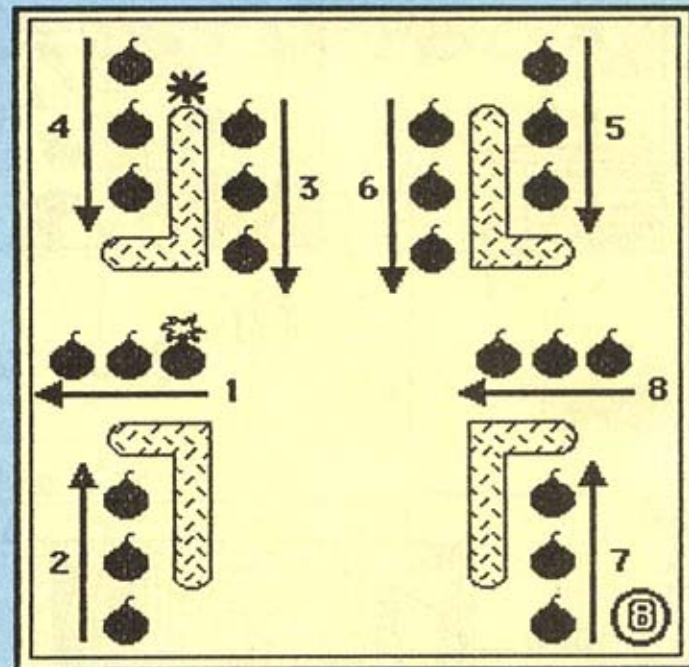
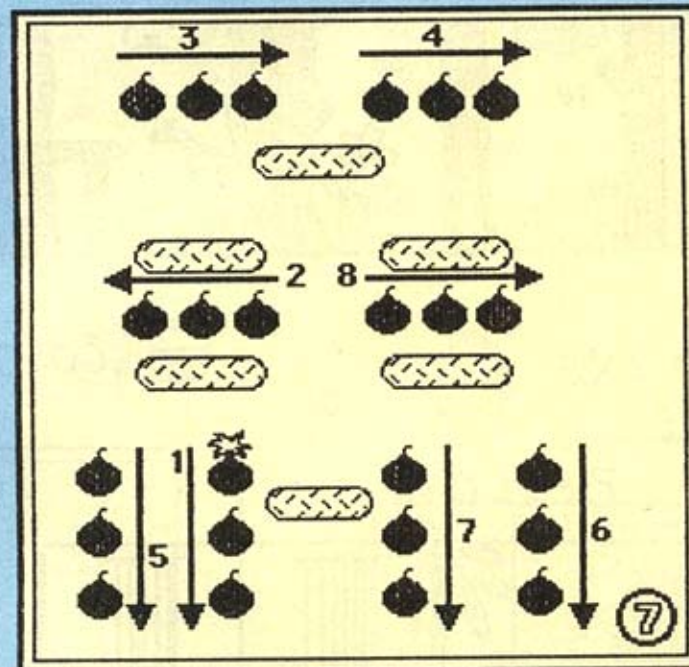
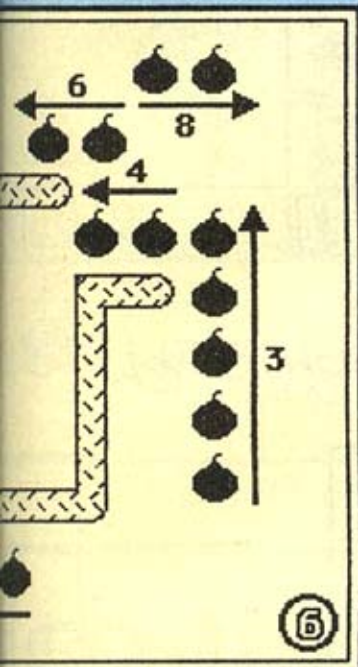
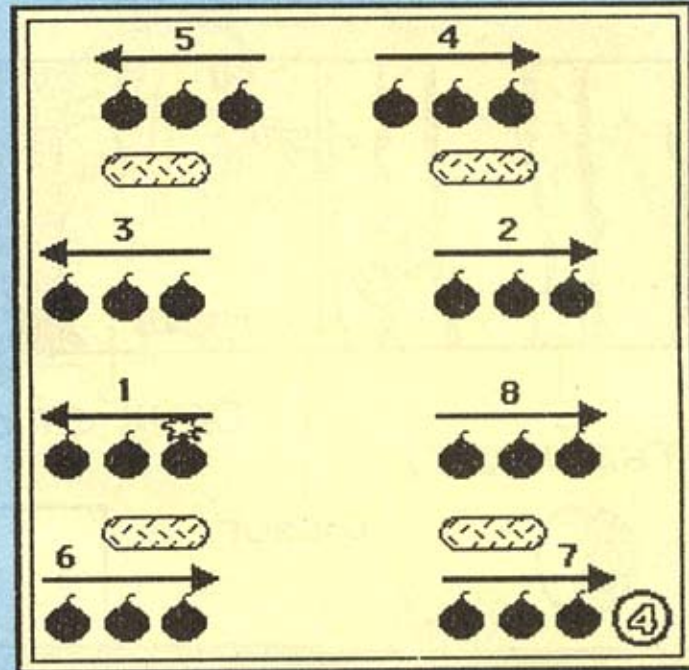
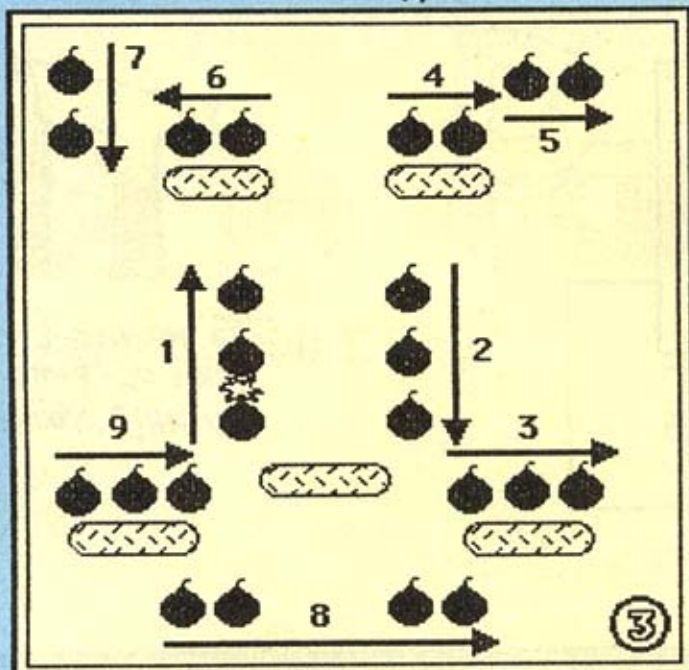
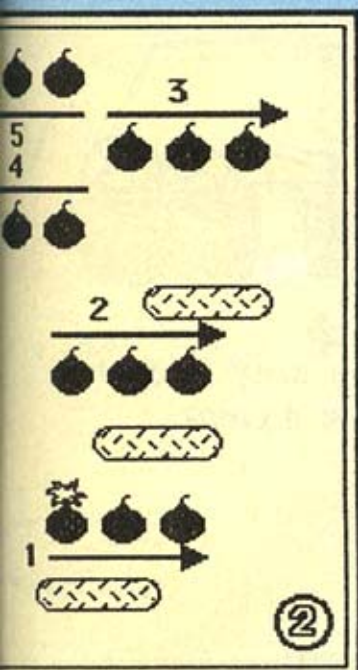
Gli schemi
Nella versione Spectrum gli schemi si ripetono a cicli di dodici. Nel secondo round i nemici sono più numerosi, mentre nel terzo la velocità dell'uccello è paurosa.. Nel quarto si sfiora l'impossibile.

La guida
Eccovi finalmente gli schemi con le traiettorie più efficienti per conseguire il bonus. L'ottenimento di quest'ultimo non è affatto automatico e dipende, tra le altre cose, dalla posizione iniziale dell'uccello. Sappiate comunque che con un po' di esperienza è possibile ottenerlo anche in situazioni sfavorevoli.
L'importante per ben riuscire è che vi alleniate a prendere la serie orizzontali di bombe più alte in un solo colpo, altrimenti i problemi si moltiplicano.
Tutti gli schemi sono stati studiati per usare la pillola **P** nel modo ottimale, ma richiedono una notevole dose di tempismo che non può essere descritta.
Quando non vi sarà suggerito diversamente, dopo averla catturata vi conviene eliminare il maggior numero di avversari. Gli schemi 11 e 12 non sono consigliabili per ottenere il bonus, è già tanto che riusciate a sopravviverne!

1°
Se l'uccello è in prossimità dell'angolo in basso a destra, aspettate che passi sotto alla piattaforma del punto 5 e partite. Cercate di completare il punto 4 in un sol colpo. Presa la **P** completate 5 e 6 prima di mangiare le monete.

2°
Schema difficile. È importante anzitutto completare il punto 5 in una botta sola e prendere la **P** solo dopo averlo portato a termine.

3°
Molto facile. Prendete la **P** solo dopo avere completato il punto 5 e proseguite direttamente al 6 e al 7. Nel secondo round, dopo la pillola, mangiate prima le monete.

4°
Dopo avere completato il punto 4 scendete in basso per mangiare pillola e nemici. Schizzate in alto e fate il 5; nella discesa successiva non curatevi di chi vi aspetta ma siate veloci a finire il 6.

5°
Se l'uccello compare a destra rinunciate al bonus. A metà del punto 3 dovrete fermarvi in volo

ed evitare il disco volante.

6°
Facilissimo. In qualunque posizione appare l'uccello c'è sempre il modo di fregarlo.

7°
Velocità, tempismo e fortuna. È importante che il punto 7 venga completato prima nell'arrivo dei nemici.

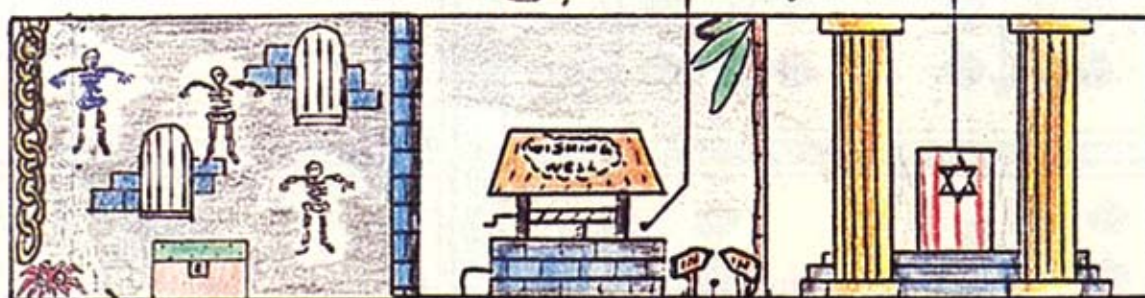
8°
Difficilotto. Se l'uccello compare in basso a sinistra, completate il numero 1 e svolazzategli sopra fino a che non si sposta. Quando è salito andate a destra, in basso, e fate il 2. per finire il punto 4 dovrete salire nel punto indicato dall'asterisco, aspettare che il nemico sulla piattaforma si giri per venire verso di voi e lanciarvi subito. Dopo scappate alla svelta. Presa la pillola finite lo schema e non curatevi dei nemici.

9°
Difficilissimo. Tentate questo bonus solo se avete vite da buttare.

10°
È uguale al primo, ma senza piattaforme. Comportatevi come suggerito. Per le file più alte aspettate agli angoli che i nemici si radunino e si dirigono verso di voi. Spiccate il balzo all'ultimo momento.

11° e 12°
Troppo rischiosi per il bonus.

Note finali
Il gioco non è tutto qui, ma è già molto. Nel secondo round è possibile farcela, in relativa sicurezza, con il 1°, 2°, 3°, 6° 8° e 10° schermo, nel terzo con il 1°, 3° e 6°.
Con queste tattiche e con altri trucchetti che vi lascio il piacere di scorpire mi è stato possibile raggiungere e superare il milione di punti.
Un ringraziamento va a Maurizio Santi, che ha ottenuto risultati anche migliori e con il cui aiuto ho approntato questi schemi in una memorabile serie di notti insonni.

DL

ADVICES (1) TAKE THE DEUX STICS AND THE BELLOW TO THE WOODS AND "USE" THEM. THEN TAKE THE EMBERS AND "USE" IT UNDER THE RAIN DANCER'S FEETS. PUSH WITH BELOW THE CLOUD AS FAR AS THE HUT (TO THE LEFT). THE BLITZ WILL FIRE IT AND YOU CAN TAKE THE HIDDEN "SEASHELL"
TAKE THE SEASHELL TO THE WISHING-WELL AND FULL IT WITH THE DROP, TAKE THE BOTTLE AND CLIMB THE WALL.

(2) TAKE "EMPTY BILLY CAN" AND GO TO FULL IT TO THE "OLD FATFUL" (THE GEYSER). WHIT THE "FULL BILLY CAN" AND THE "FLIP FLOPS" YOU CAN GO NEAR THE CRAB, - "USE" THEM. TAKE THE "CRAB'S PINCER" AND THE "FULL SEA SHELL" AND GO TO HERBERT'S ROOM, "USE" THE C
AND GO TO THE BIG POT, USE THE SHELL AND HERBERT WILL BE FREE.

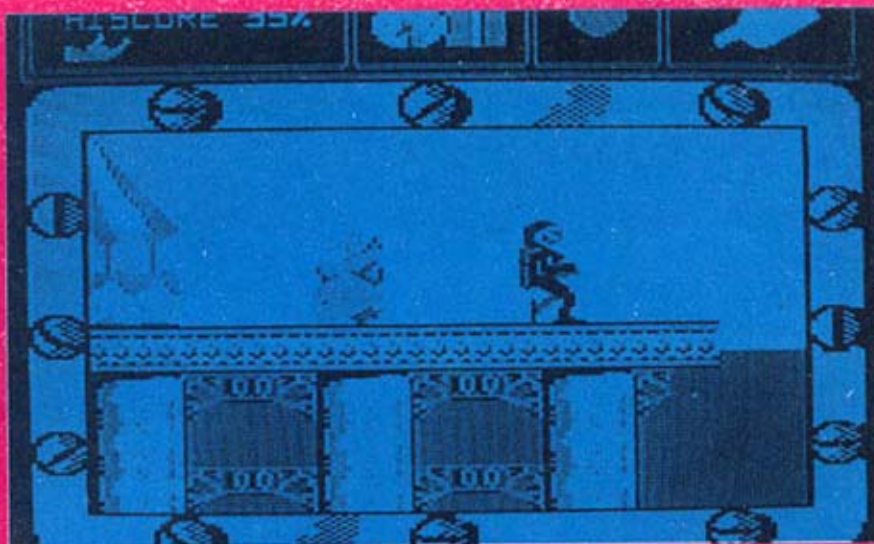
(3) TAKE THE CORSCREW AND THE BOTTLE, WHIT THE WILMA'S BAG YOU CAN CLIMB OVER THE CROCODILE. "USE" THEM NEAR THE COCONUT A
TAKE THE BLUNTED AXE AND GO TO THE SEEP ROOM, USE OIL AND AXE ON THE WHEEL, YOU'LL HAVE AN "AXE". B
ICE ROOM, USE IT NEAR THE STRANGE CUBE, YOU'LL SEE THE "HOLE!" (???). (5) WITH THE "HOLE" AND THE "GOLDF
OPEN. ENTER AND TAKE THE "SKELETON K

(4) TO CLIMB OVER THE BIG BIRD YOU MUST HAVE THE "BOWL OF STUFFING"
TIN OF SPINACH AND THE EGG AND JUMP ON THE GEYESER, TAKE THE BOWL, TAKE THE "SHARPAXE" AND GO TO KILL THE WILMA'S GUARD. WITH THE

Weeks in Paradise.

The Micromap. By San & Rik.

MERMAID MADNESS
(Electric Software)

Sappiatelo subito, c'è da resettare il 64. Se la cosa non vi dà preoccupazioni, queste POKE fanno per voi...
POKE 17274,169
POKE 17275,0
POKE 17276,234
...e vi daranno energia infinita. Per ripartire col gioco **SYS 16384**.

PARALLAX
(Hewson)

Un consiglio personale...
Entrate al livello tre ad alta velocità.
Allineate il vostro mezzo con il centro della barriera mobile quando si chiude. Se siete stati abbastanza veloci dovreste riuscire a passare attraverso la barriera quando si apre. Se non lo siete stati, allora siete spiaccicati...
NON passate sparati dalla seconda barriera. Aspettate, allineatevi e ripetete l'operazione precedente.
e alcune POKE da **Andrew Grifo** di Walkden, Worsley, Nr Manchester...
resettate il 64 e inserite
POKE 63927, 96
ferma gli attacchi alieni
POKE 5796,96
elimina la routine di collisione con il fondale, ma vi permette di atterrare e di sparare normalmente
POKE 4283,96
per passare attraverso i piani
per ripartire **SYS 319**, resettate un'altra volta il computer e **SYS 319**

KANE
(Mastertronic)

Bene, bene, bene, un po' di POKE da **Mike Davies**. Solita manfrina con la cassetta e poi battete **POKE 43,2: LOAD (RETURN)** e premete PLAY. Quando appare SYNTAX ERROR, inserite:
POKE 43,1
70 POKE 749,169:POKE 750,0:POKE 751,141:POKE 752,4:POKE 753,128
80 POKE 754,76:POKE 755,226:POKE 756,252:SYS 695

Ok, ora battete **RUN (RETURN)** per caricare il resto del gioco. Quando il 64 resetta, battete...

POKE 10696,169:POKE 10697,0:POKE 10698,234
permette di cavalcare durante le fasi a cavallo senza problemi

POKE 6638,234:POKE 6639,234
per avere freccie infinite nel primo schermo

SYS 3072 fa partire il gioco.

FRANK BRUNO'S BOXING

Se fino ad ora ne avete prese un sacco, questo listato vi ripagherà interamente degli affronti subiti, dandovi energia infinita, la possibilità di usare subito il colpo da knockout e di decidere l'energia degli avversari.

```
5 REM F. BRUNO'S BOXING POKES PER SPECTRUM
10 CLS:LET A = 65400: FOR F=0 TO 10
20 LET T=0:FOR N=0 TO 9:READ A:POKE A,S: LET T=T+S: LET A=A+1:-NEXT N
30 READ B:IFT<>B THEN PRINT "ERRORE IN LINEA"; 100 + F*10: STOP 40 NEXT F
50 PRINT "ENERGIA AVVERSARI (0–55)": INPUT A: IF A<0 OR A>55 THEN CLS:GOTO 50
60 POKE 65483,A
70 CLS: PRINT AT 10,1: "CARICA IL PROGRAMMA"
80 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA 6, 2, 197, 62, 255, 55, 221, 33, 0, 0, 831
110 DATA 17, 0, 0, 205, 86, 5, 193, 16, 239, 62, 823
120 DATA 239, 55, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 205, 861
130 DATA 86, 5, 62, 238, 55, 221, 33, 133, 119, 17, 969
140 DATA 144, 135, 205, 86, 5, 62, 237, 55, 221, 33, 1183
150 DATA 56, 194, 17, 20, 5, 205, 86, 5, 62, 236, 886
160 DATA 55, 221, 33, 0, 91, 17, 132, 28, 205, 86, 868
170 DATA 5, 175, 33, 43, 217, 119, 35, 119, 35, 62, 843
180 DATA 24, 119, 62, 55, 50, 64, 216, 175, 60, 50, 875
190 DATA 50, 216, 49, 240, 255, 243, 33, 0, 0, 34, 1120
200 DATA 120, 92, 34, 121, 92, 195, 76, 199, 0, 0, 929
```

Date il **RUN** e seguite le istruzioni sullo schermo

PARADROID
(Hewson)

Grazie a **Shaun "Beav" Jackson** potrete completare facilmente *Paradroid*! Queste sono le più semplici e potenti POKE in circolazione per questo arrapantissimo gioco.
Riavvolgete la cassetta e battete **SYS 63276 (RETURN)**. Andate di PLAY e attendete il caricamento della prima parte del programma. Quando arriva il momento buono, inserite questa POKE:

POKE 964,96
SYS 849

Il 64 ricomincerà a caricare e quando avrà finito battete

POKE 5182,234:POKE 5183,234
per evitare la morte quando l'energia raggiunge lo zero

POKE 8659,76:POKE 8660,252:POKE 8661,33
per vincere sempre il gioco di trasferimento

SYS 4096 per far partire il gioco.

ICUPS
(Thor)

Recuperate la cassetta di *Icups*, caricatela e resettate il 64. Perché? Semplice, perché qua sotto ci sono delle POKE per voi.

POKE 3214,234
POKE 3215,169
POKE 3216,0
per impedire che il fuoco degli alieni vi colpisca

POKE 45826,234
POKE 45827,169
POKE 45828,0
per impedire la perdita d'energia nei contatti con gli alieni.

SYS 2080 per giocare.

HACKER
(Activision)

Una manovra per risparmiare tempo... Muovete la SRU un passo sopra **New York** e vi ritroverete alle **Barbados**. Premete **U** per andare in superfice e scambiate come al solito la **Jade Carving.**

SPIKER

Bally Sente 1986

Siete degli amanti della pallavolo e vi sarebbe piaciuto dilettarvi con il vostro gioco preferito anche in vacanza, al mare, sulla spiaggia, ma siete stati impediti nel vostro intento da qualche burbero bagnino aizzato dalle proteste di turisti inavvertitamente bersagliati dalle vostre schicciate?

Ormai al giorno d'oggi, con l'enorme affollamento delle nostre spiaggie, risulta sempre più difficile trovare uno scampolo di spazio libero, dove divertirsi con un pallone senza infastidire nessuno; ma adesso potrete supplire a questa lacuna grazie ad una delle ultime simulazioni della BALLY SENTE, della quale avevamo già visto un prototipo alla Grande Fiera d'Aprile di Milano, ma che solo ora sta entrando in circolazione.

Infatti con SPIKER possiamo simulare una partita di pallavolo sulla spiaggia, giocata da due soli giocatori, uno per parte, per semplificare al massimo i comandi, che sono, per ciascun contendente, una "palla" e due pulsanti laterali che assolvono entrambi la funzione di salto per poi schiacciare (danno cioè la possibilità di usare la palla anche ai mancini).

La "palla" serve per la battuta, per imprimerle la forza e la direzione desiderata, e per muovere il nostro giocatore durante la partita. Per respingere la palla è sufficiente, come suggeriscono anche le istruzioni che compaiono sul video se perdiamo dei punti (HINT: TRY TO KEEP YOUR FEET ON SHADOW OF BALL), mettere i propri piedi sull'ombra della palla: nella pratica, basta far avvicinare le due ombre, la nostra e quella della palla.

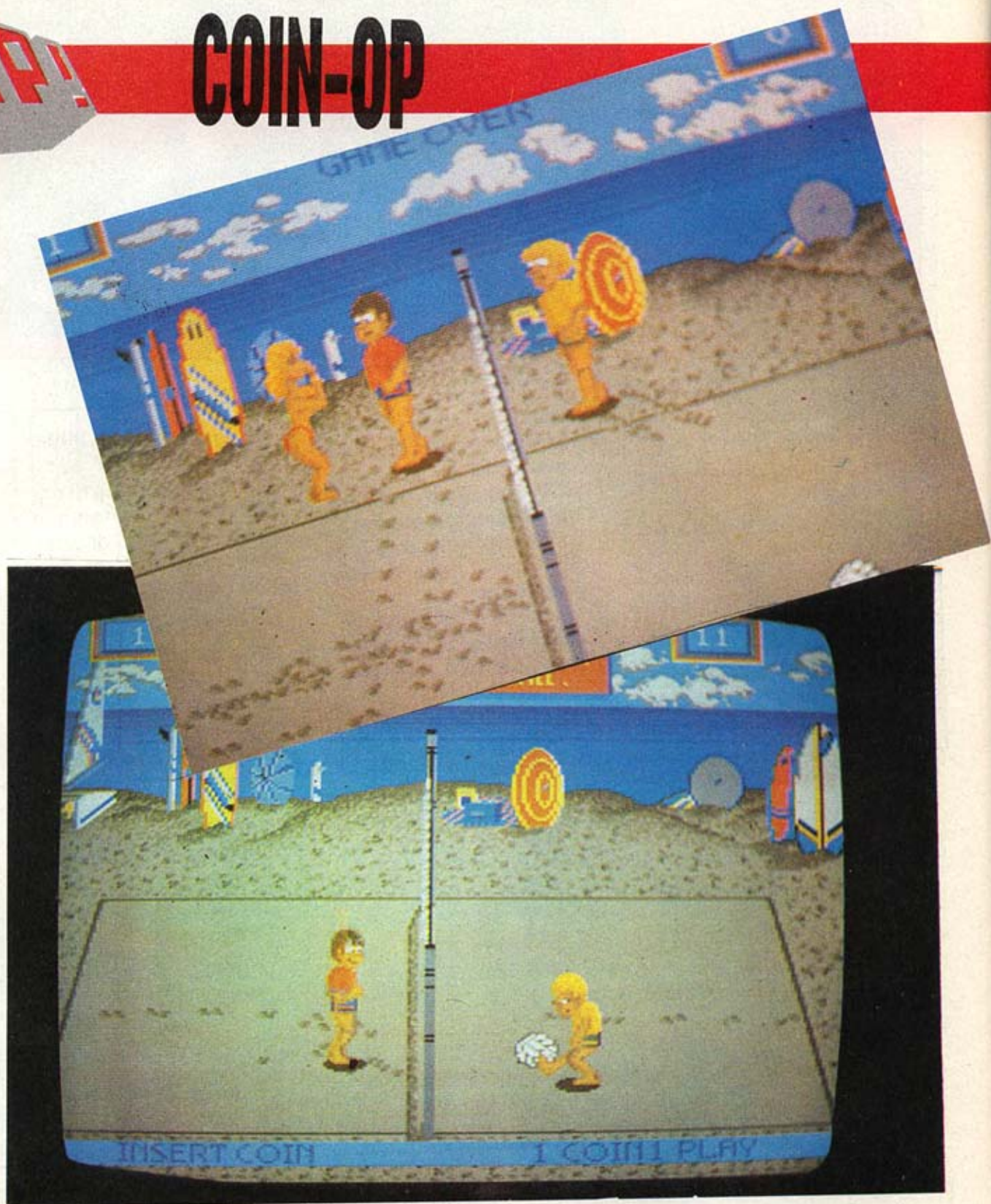
Il trucco del gioco è tutto qui: se invece si segue la palla è facilissimo venire ingannati a causa della tridimensionalità di tutto il gioco.

Se poi si vuole effettuare una schiacciata, bisogna capire con un certo anticipo la traiettoria della palla (o meglio della sua ombra), premere il pulsante per saltare e rilasciarlo nel momento opportuno per schiacciare; ci vuole una certa pratica per riuscire con successo in questa operazione perché se si colpisce la palla nel momento sbagliato, questa finirà inesorabilmente in rete.

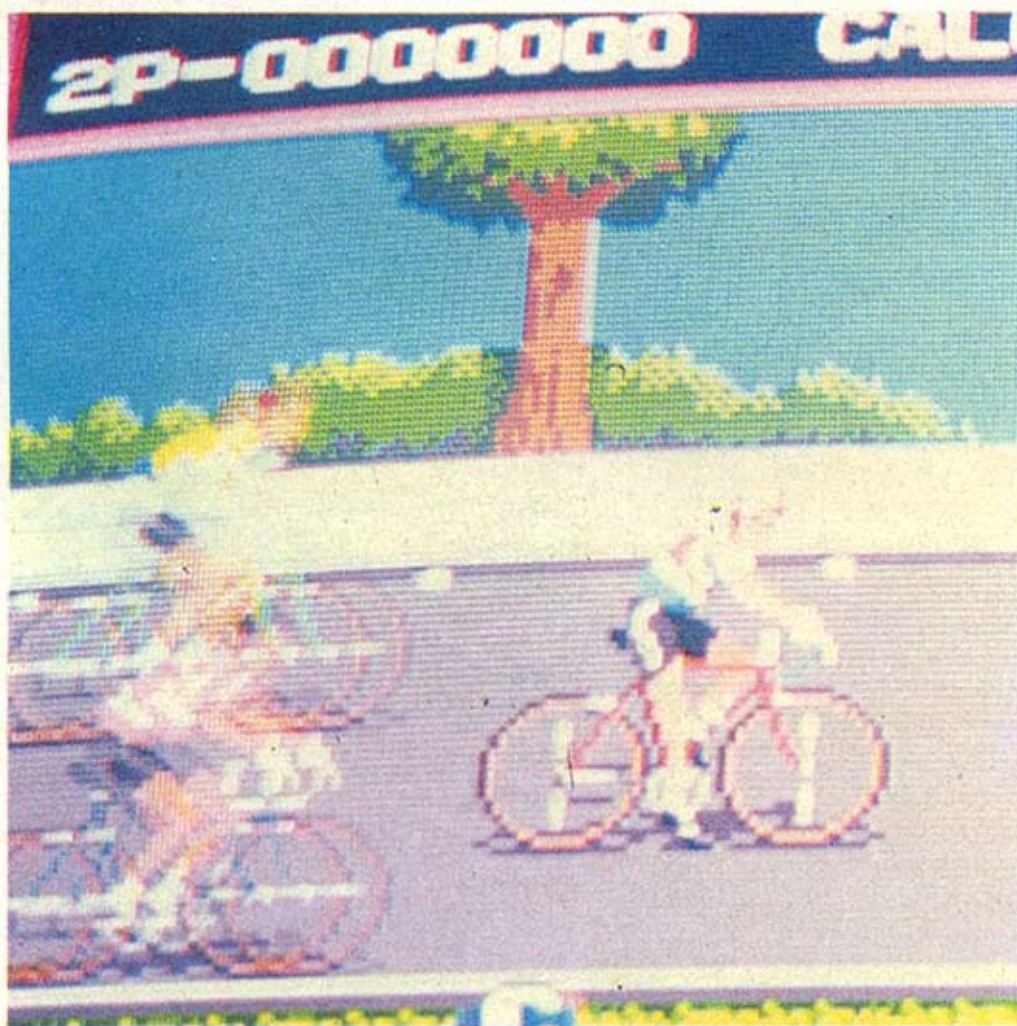
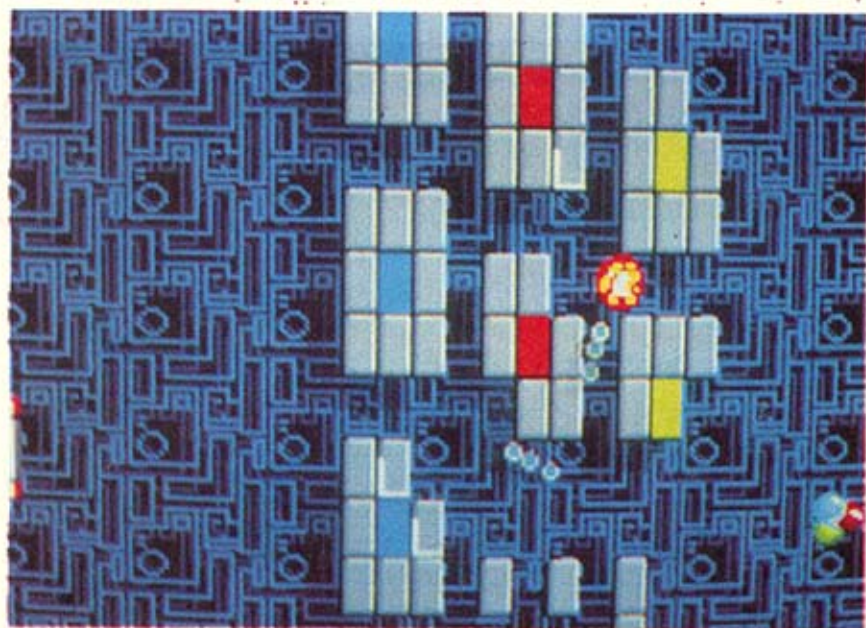
La partita termina agli undici punti, anche in caso di parità a quota dieci; inoltre si ottiene un punto anche nel "cambio palla", il che significa che il tempo di gioco effettivo è comunque sempre molto limitato.

A farci dimenticare questo difetto contribuisce la grafica, abbastanza curata, specie nei particolari, quali le impronte dei piedi dei giocatori sulla sabbia, e il fatto che si possa giocare in doppio l'uno contro l'altro.

Sicuramente non c'è paragone rispetto ad una partita contro il computer (anche se esiste l'interessante opportunità di scegliere da quale parte del campo giocare), perché quest'ultima in breve tempo diventa troppo monotona, non offrendo ulteriori partite con un incremento di difficoltà (come accade in WORLD CUP, tanto per fare un esempio), nemmeno se si vince 11 a zero.

Non ci resta che sognare cosa ci potrebbe capitare con la bella ragazza bionda che compare sullo schermo a fine partita e che si porta via il vincitore dopo avergli lanciato un bacio (ma... e se anche chi gioca fosse una ragazza?!).

CLASH ROAD

Data East 1986

Dopo un inizio stentato, il genere della simulazione sportiva ha conosciuto una grossa diffusione e ha toccato quasi tutte le varie specialità: automonbilismo, motociclismo, calcio, football americano, atletica leggera e pesante, nuoto, pugilato, scherma, pallacanestro, pallavolo, tennis, arti marziali, ecc...
Il grande assente era solo lui: il ciclismo, forse ancor oggi lo sport più faticoso, ragion per cui affascina le folle, specie in occasione di grandi duelli (da Coppi e Bartali sino a Moser e Saronni ai giorni nostri).
Era inevitabile perciò che prima o poi qualcuno ci pensasse, anche se questo CLASH ROAD non rispecchia alla lettera lo spirito del ciclismo, anzi: il nome stesso indica che più che una corsa ciclistica si tratta di una specie di gara ad eliminazione, di un continuo "scontro". Il nostro ciclista deve infatti percorrere una stretta pista, tra variopinti paesaggi, di una determinata lunghezza indicata da una apposita linea a segmenti posta a pie' schermo, stando attento a non farsi buttare fuori strada da un gruppo di scorrettissimi avversari, che lo martellano di gomitate o gli saltano addirittura addosso da dietro con la loro bicicletta per farlo cadere.
L'unica maniera per resistere in sella è cercare di restituire con gli interessi le cortesie degli avversari: in sostanza la tecnica di gioco ricorda molto quella di Roller Aces, il pattinatore della Williams, anche se qui la strada scorre orizzontalmente anziché verticalmente, ci sono più avversari, di minore difficoltà, e pochissimi ostacoli.
In pratica i problemi sorgono solo in prossimità dei vari tronchi e voragini solo se contemporaneamente c'è qualche avversario che ci dà un colpetto che magari ci rallenta, anche se non ci butta fuori strada, facendoci fare così un salto troppo corto, con la conseguente caduta ed esilarante volo fuori schermo.
Ogni errore causa una perdita di energia, indicata da CALORIE, che in pratica corrisponde alla tradizionale linea del FUEL; se la si esaurisce prima di giungere al traguardo di tappa (GOAL) si termina inesorabilmente la partita.
Se invece si oltrepassa la linea d'arrivo anche con solo una goccia di CALORIE, si riceve un bonus in base al tempo impiegato e un altro per l'energia rimasta, la quale viene poi reintegrata per la tappa successiva. Durante la gara ci sono altri modi per ottenere punti: oltre allo "speronamento" degli avversari, si incrementa il punteggio semplicemente percorrendo la strada ed anche raccogliendo al volo i vari bonus di passaggio, tartarughe e pappagalli.
Il valore dei bonus dipende dai loro colori; i più importanti sono i pappagalli rossi, che hanno la pregevole qualità di reintegrarci la riserva di calorie, e le tartarughe con le lettere, che vanno a formare la scritta CLASH ROAD, posta nella parte alta dello schermo: una volta completata, il nostro ciclista lampeggerà per qualche secondo e sarà invulnerabile per gli altri ciclisti (ma solo per loro, quindi attenti agli ostacoli!).
L'unica tartaruga che non dobbiamo raccogliere è quella nera, che solitamente compare in posti fissi subito dopo un ostacolo, per cui è indispensabile ricordarsi questi punti perché è molto difficile evitarla all'ultimo momento.

BLOCK

Pensavate che l'era di BREAK OUT, SUPER BREAK OUT e ZUN ZUN BLOCK fosse finita?
Vi sbagliate: dopo le variazioni sul tema della nostrana Midcoins ecco questo BLOCK, che nella presentazione ci narra una lacrimevole storia. Il bastoncino che dobbiamo usare per respingere la tradizionale pallina per abbattere le solite file di mattoncini è in realtà un veicolo spaziale di nome VAUS, sfuggito per miracolo alla distruzione dell'astronave madre BLOCK, in un'epoca misteriosa e sconosciuta, ma subito catturato e posto in queste strane arene per il divertimento di non ben definiti alieni.
A parte la fantasiosa presentazione, questo videogioco presenta alcune novità degne di nota: innanzitutto c'è la possibilità di scegliere da quale round iniziare, dal primo al trentaduesimo; e vi assicuriamo che anche chi non aveva problemi con i predecessori di questo gioco, qui troverà pare per i propri denti.
Ci sono infatti degli schermi con dei mattoncini dorati che sono indistruttibili e che lasciano dei canali, difficilissimi da centrare, di solo una fila di mattoni normali; più abbordabili sono i mattoni argentati, che richiedono 3 o 5 colpi per essere abbattuti, secondo il round.
Per complicare le cose ci sono poi anche degli alieni vaganti, che scendono verso il basso e se capitano sulla traiettoria della pallina la respingono in maniera imprevedibile.
Fortunatamente però esiste anche la possibilità di agganciare delle particolari astronavi a siluro (come la nostra), che scendono verso il basso quando copriamo certi mattoni e che ci danno un bonus dipendente dalla lettera che compare sulle stesse.
La S è forse la più attesa, perché permette di rallentare la velocità della pallina, veramente notevole, la C fa diventare più larga la nostra astronave, la C fa attaccare la pallina alla nostra astronave ad ogni rimbalzo e per rilanciarla dobbiamo schiacciare il pulsante di inizio gioco, la D ci dà tre palline al posto di una, la L ci permette di sparare agli alieni con l'altro pulsante in dotazione e la B apre un passaggio laterale che permette di passare direttamente allo schermo successivo.
L'unico difetto di questi agganciamenti è che non sono tutti cumulabili per cui è necessario scegliere il migliore per ogni situazione.
E se dopo tutta questa descrizione pensate ancora che tutto sommato questo è solo un gioco vecchio con una passata di vernice fresca sopra, provate a fare qualche partita e poi mi saprete dire se anche i vostri riflessi avrebbero bisogno di una rinfrescatina...

PETTY

SOLOMON'S KEY

Una della maggiori attrattive di questo stupendo videogioco della Tehkan è che presenta quadri sempre nuovi, tranne i BONUS PRISON che si ripetono periodicamente: personalmente siamo arrivati oltre il 30° round ed ancora non abbiamo incontrato alcuna ripetizione.
Ogni round ha la sua serie di tesori, visibili o nascosti, e può essere risolto con diversi pattern, ma ce n'è uno, precisamente il round 26, che corrisponde alla ROOM 8-1, che ha un percorso obbligato, dato che solo in alcuni (pochi) punti si possono costruire i massi. Una breve descrizione della stanza: la porta di uscita è posta in cima allo schermo, la chiave per aprirla subito sotto e il nostro omino compare immediatamente sotto di essa e cade verso il fondo schermo non appena compare lo schermo. Il trucco per superare questo schermo, che non presenta altre difficoltà non essendoci avversari, è proprio quello di utilizzare questa caduta per costruire al volo alcuni massi, come potete vedere dalla prima foto, con i primi cinque massi di base. Dopo molta pratica si acquista velocità nella scalata e si potrebbe teoricamente recuperare un eventuale errore costruendo in secondo tempo questi massi, ma si rischierebbe ugualmente di finire fuori tempo massimo, per cui è sempre meglio andare sul sicuro.
Ma l'aspetto più interessante di questo round riguarda un tesoro nascosto, che non figura nell'apposita tabella che si può consultare nella presentazione del gioco, il quale compare per la prima volta proprio in questo quadro e che vale ben 200.000 punti, cioè il massimo per quel che abbiamo scoperto finora!
Come potete vedere nella seconda foto, con la quale vi suggeriamo anche il tragitto più veloce, questo succulento tesoro si trova alla fine della scalata, proprio accanto alla chiave.
Ora tocca a voi arrivarci!

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

SUZO

SOFT center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

NEWS NEWS NEWS

ELITE

Sembra che l'Elite abbia deciso di specializzarsi in conversioni di giochi da bar. Dopo il grande successo di Ghost'n'Goblins sono almeno 4 i nuovi giochi derivati da versioni arcade.
La notizia più sconcertante riguarda **Space Harrier**, un gioco decisamente innovativo della Sega che utilizza, nella versione da sala, un sistema idraulico di controllo. Non si sa nulla di sicuro, ma chi ha letto l'intervista a Chris Butler (Zzap! 5) ricorderà che la sua conversione fa parte dei piani futuri dell'Elite.
Dalle indiscrizioni a notizie più concrete.
Nell'immediato futuro (la campagna di lancio è già iniziata) uscirà, **1942** uno "spara e fuggi" a scorrimento verticale ambientato nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale, della Capcom. Non si tratta di un gioco particolarmente originale, dovete abbattere aerei ed affondare navi evitando che siano loro a farvi la festa, ma i fans del genere troveranno pane per i loro denti.
Ikari Warrior è un game tipo Commando a due giocatori che offre la possibilità di muoversi in diversi scenari e di eliminare soldati nemici a centinaia in vero stile Rambo. La conversione è stata affidata a John Twiddy, l'autore della versione per C64 di Tau Ceti. C'è da fidarsi...
Un'altra conversione in via di sviluppo è quella di **Buggy Boy** della Tatsumi, una specie di gara di corsa su dune buggy tra bandiere e passaggi zigzaganti. La versione da bar non è niente male, ma farne versioni altrettanto buone per home non sarà cosa da poco.
Ma non finisce qui. Elite ha annunciato il seguito di **Commando e Airwolf** e un nuovo gioco su licenza ufficiale. Si tratta di **Scooby-Doo** di cui sono state presentate le versioni per Spectrum ed Amstrad. In origine il programma doveva essere qualcosa come l'equivalente su home di un gioco su laser disk, ma dopo qualche settimana risultò evidente l'impossibilità dell'operazione e il progetto è stato abbandonato per alcuni mesi. Ora l'Elite si è accordata con la Gargoyle Games, che ha sviluppato il programma e la situazione si è rimessa in movimento.

GUERRE FUTURE

La **Rainbird** sta preparando due giochi di guerra ambientati nel futuro: **Starglider** e **Tracker**.
Di Starglider è già disponibile una fantastica versione per Atari ST. Si tratta di uno "shoot'em up" in 3D con grafica vettoriale che ricorda **Star Wars** e **Empire Strikes Back** da bar.
In **Tracker** dovete controllare otto differenti caccia nel tentativo di distruggere le immncabili forze aliene chge intendono occupare le vostre "Tracks", delle autostrade futirstiche. La grafica è in 3D e ci sono più di 5000 strade da difendere.

MARBLE MADNESS

Quando si dice la sfortuna! Per una questione di tempi tecnici ne la redazione inglese, ne quella italiana di Zzap! sono riuscite a recensire in tempo l'attesissima conversione di **Marble Madness** della Electronic Arts.
La doppia sfortuna è motivata dal fatto che ai colleghi d'oltremanica è arrivata una copia del programma poco prima della chiusura e a da noi pure. Dovrete quindi attendere fiduciosi il prossimo numero.
Possiamo comunque sincerarvi sulla completezza della versione per C64 che ha tutti i livelli, la musica e le caratteristiche della versione da bar. Il sistema di caricamento è in formato multiload con ogni schermo indipendente.

"GRAAAAAAH – SPLUTTER – AAARGH – COUGH – xxx"

KONAMI FA DA SE'

Qualche tempo fa aveva fatto scalpore l'accordo tra Imagine e Konami per la conversione e la commercializzaione dei giochi da bar della casa giapponese. Ma ora la Konami ha deciso di fare tutto per i fatti propri pianificando la produzione di alcuni interessanti titoli come **Jail Break**, **Nemesis**, **Iron Horse**, **Super Basketball** e il gioco sotto conversione in questo momento, **Salamander**.

... E ARRIVA ANCHE TARZAN

Fino ad ora era riuscito a sfuggire alla conversione in computer-gioco, ma la Martech ha deciso di lanciare un arcade adventure basato sul leggendario eroe creato da Edgar Rice Burroughs: **Tarzan**, il signore della giungla.
Il gioco è centrato su un selvaggio e appassionato affare di cuore tra Tarzan e la sua voluttuosa pupa, Jane. La povera Jane è stata catturata da una tribù di indigeni ostili che hanno deciso di prepararsi delle braciole di Jane con ketchup. Tarzan, notoriamente vegetariano non può sopportare che ciò accada e si lancia ululando nella jungla alla sua ricerca.
Non è facile orientarsi nella giungla, ma si suppone che Tarzan la conosca come le sue tasche e cosi ciondolando da una liana all'altra, aiutato da animali amici e attaccato da fiere mangiatrici d'uomini il nostro eroe giungerà al villaggio dei trucidi cannibali per pestarli come si deve.

SPECTRUM 2

Nei mesi scorsi, dopo ufficializzazione del passaggio della Sinclair Research alla Amstrad, si era parlato di un grande rilancio dello Spectrum. Come succede spesso nel caso di nuovi lanci erano girate molte voci su come sarebbe stata la nuova macchina e c'era addirittura chi sosteneva che avrebbe avuto una grafica simile a quella dell'Amiga e un chip audio rivoluzionario.
E invece del Loki, cosi doveva chiamarsi lo Spectrum del miracolo, è rispuntato un 128.
In effetti ha almeno due caratteristiche rivoluzionarie: la tastiera e le porte per i joystick. La prima è finalmente una normale tastiera da computer da cui sono stati tolti i comandi e le funzioni tipiche delle precedenti versioni. Le porte dei joystick sono le due rassicuranti 9 pin standard Atari che riscattano anni di critiche e interfacce.

Un'altra innovazione, già annuciata, è costituita dal registratore incorporato in perfetto stile Amstrad.

A differenza del 128 precedente il Plus non dovrebbe avere problemi di compatibilità con i programmi prodotti per il 48K e può quindi contare su una libreria di più di 5000 titoli.

PIRANHA

Fondata dalla **McMillan**, famosa casa editrice ben conosciuta dagli spectromani, è nata una nuova etichetta di computer-giochi: la **Piranha**. **Trapdoor**, ispirato ad una serie televisiva della BBC, e **Strike Force Cobra** sono i primi titoli pubblicati in versione Spectrum e purtroppo non ancora i portati in Italia.
Di Strike Force Cobra è prevista una conversione per C 64. Il gioco si svolge in un grande e complesso labirinto in 3D da esplorare coll'aiuto di una squadra di 4 commandos che potete arruolare in una schiera di esperti all'inizio del gioco. Ogni membro della squadra si muove indipendentemente alla ricerca dell'ennesimo genio del male che vuole conquistare il mondo. Jonathon Reed, direttore della rivista militare **The Elite** ha collaborato con **la Five Way Software** come esperto militare del programma, per rendere l'azione il più possibile realistica.
Gli altri titoli in preparazione alla Piranha sono **Nosferatu the Vampire** e **Rogue Trooper**.

FIRST STAR

Due novità e mezza per la casa americana che ha dato i natali all'onnipresente (sulle pagine di Zzap!) Rockford. La prima lo riguarda da vicino ed è una specie di "utility" per creare e giocare nelle caverne dei vostri sogni o incubi, **Boulderdash Construction Set** e un programma per generare a vostro piacere i più incredibili scenari sotterranei.

In **Spy Vs Spy III - The Artic Caper** continuano le avventure dei due spioni nasuti e dovrebbe mantenere le caratteristiche di base dei due episodi precedenti.

La mezza novità è costituita dalla conversione per il C 64 di **Montezuma's Revenge** fino ad ora disponibile solo per Atari. Si tratta di un arcade adventure che si svolge in un labirinto di caverne infestate da insidie.

Informazione Finanziaria

COMPRATE ATARI!

La Borsa è diventata quest'anno il gioco più in voga nel nostro paese. I mass-media si occupano di finanza come non mai e un giornale che si rispetti (parliamo di Zzap!) non può esimersi dal fornire notizie in materia.

Sappiate quindi che l'Atari Corporation ha deciso di immettere sul mercato azionario 4 milioni e mezzo di azioni, corrispondenti al 15% della società, al prezzo stimato di 12-13 dollari l'una.

L'acquisto potrebbe essere assai avveduto considerando che nel giro di 24 mesi il bilancio dell'Atari è passato da un passivo di 77 milioni di dollari ad un attivo di 12 e mezzo e che il suo valore complessivo sul mercato ha ampiamente superato quello della Commodore Businnes Machines.

Noi abbiamo cominciato a rompere i salvadanai e a vendere le nostre Fiat private...

OCEAN

Grandi manovre anche in casa **Ocean/Imagine**. Dopo mesi di attesa è stata annunciata l'uscita di **Street Hawk** per la metà di Novembre. Ci crederemo solo quando lo vedremo girare...

Sempre per la serie "Film e telefilm", l'Ocean presenta 4 novità.

La prima è **Highlander**, un gioco di combattimento con spadoni, trasposto in varie epoche ed ispirato al nuovo film interpretato da Christoper Lambert (I Love You, Subway). Dotato di un'animazione di grande effetto, vi porta in viaggio nel tempo a tagliar teste a destra e a manca. C'è poi **Cobra**, l'ennesima rassegna di violenza gratuita offerta da un Rambo col distintivo da poliziotto. Nel gioco, come nel film, dovete spazzare a colpi di mitraglietta, pericolosi criminali, psicotici di tutte le razze e maniaci vari. Lo sviluppo è fin troppo simile a quello di Green Beret e voi siete, naturalmente Cobra, alias Mr. Sly "ti spacco le ossa e ti riempio di piombo" Stallone. No comment...

Top Gun è un altro film del tipo "Gli USA sono il più grande paese del mondo, piace tanto anche a Reagan e ha già incassato qualcosa come 120 milioni di dollari. Il gioco è un velocissimo simulatore di un F-14 con grafica vettoriale su cui dovrete conquistare il rango di "top gun" e cioè di migliore pilota dell'aviazione Statunitense.

Accolto con poco entusiasmo al Festival di Venezia, ma già in buona posizione nelle classifiche dei box office americani, **Short Circuit** racconta le vicende di Number Five, un sofisticatissimo e potente robot da guerra con qualche problema di circuitazione che, illuminato sulla via di Damasco, scopre di provare emozioni umane (quello che non succede mai a Rambo). Naturalmente non vuole uccidere nessuno, e il suo problema è quello di risolvere la confusione che ha in CPU. Il gioco dovrebbe essere un arcade adventure dove non dovrete uccidere nessuno, neppure se diabolico e orribilmente sadico.

Un concetto niente male. E passiamo ai giochi originali con **The Great Escape**, un gioco in 3D e per ora disponibile per Spectrum, in cui l'obiettivo è la fuga da un campo di prigionia nazista. La grafica è ottima e, a detta del responsabile tecnico della Ocean, Gary Bracey, una delle cose migliori mai prodotte.

Galvan è il titolo di un altro gioco originale presentato dall'Imagine. Protagonista è un robot grassottello che si muove attraverso gli scenari di una città alla ricerca di un terribile e armatissimo demone da eliminare. Il look è in stile coin-op.

Sul terreno delle conversioni da arcade spicca il titolo di **Mikie**, un gioco lungamente atteso nella versione per 64 e considerato uno dei prodotti di punta per il periodo natalizio. La storia è quella di uno studente piuttosto agitato che disturba le lezioni e maltratta gli insegnanti per passare bigliettini alle sue varie morose.

Ma l'annuncio che ha creato più interesse è quello relativo alla realizzazione della versione ufficiale di **It's a Knock Out** ovverosia "Giochi senza Frontiere", che promette di essere uno dei giochi più divertenti, ridicoli e stupidi mai apparsi.

Per il futuro si parla di **Yie Ar Kung-Fu II** mentre sono stati forzatamente rivisti i programmi per la conversione degli arcade della Konami. Anche per quanto riguarda le versioni per C64 di **Movie e Batman**, tutto è stato rimandato a tempo indeterminato a causa di grossi problemi di programmazione.

VIDEOMATCH

GREEN BERET Imagine / C64 / 649.850 / Luca Schiavini, Cento (FE)
GREEN BERET Imagine / C64 / 224.550 / Niccolò Basilico, Milano

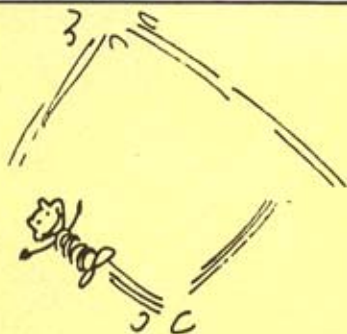
URIDIUM Hewson / C64 / 62.570 / Andrea Gatti, Milano

RAMBO Ocean / C64 / 933.900 / Alberto Rinaldi, Cremona
RAMBO Ocean / C64 / 493.700 / Ivano Paludi, Pescara

COMMANDO Elite / C64 / 1.175.000 / Massimiliano Fortini, Fabriano (AN)
COMMANDO Elite / C64 / 915.000 / Andrea Marangon, Corridonia (ME)
COMMANDO Elite / C64 / 476.800 / Geppy Monti, Napoli

CHE BRUTTONE!!

ZORRO Us Gold / C64 / 72.015 / Luca Salvi, S. Giustina FO

BOMB JACK Elite / Spectum / 1.017.170 / Danilo Lamera, ZZAP!

GOST'N'GOBLINS Elite / C64 / 89.300 / Marco Riva, Tiuggio (MI)
GOST'N'GOBLINS Elite / C64 / 84.000 / Alberto Rinaldi, Cremona
GOST'N'GOBLINS Elite / C64 / 73.000 / Andrea Chiavesio, Settimo Torinese (TO)

Salve mortali,
non posso certo dire di essere soddisfatto di voi! Non è per i punteggi che mi lamento, ma per la vostra mancanza di fantasia! Ghost'n'Goblins, Commando, Rambo e Green Beret e per il resto nebbia! Non posso credere che con tutti i titoli interessanti e da punteggio in circolazione voi vi siate concentrati su questi quattro! Per il prossimo numero esigo qualcosa di più vario. Che ne pensate di IRIDIS ALPHA, PARALLAX, URIDIUM, INTERNATIONAL KARATE O CAULDRON II? Siete in grado di cavarci qualcosa di buono? Sappiate comunque che per quanto riguarda Commando i record ufficiali vengono considerati passabili solo se superano i 19.000.000, mentre per Rambo sotto i 2.000.000 non siete nessuno. Non credete sia il caso di riciclarvi?

ZZAP! VIDEOMATCH

nome.. *cognome*..
via.. ....*città*..

gioco.. ....
compatibilità.. **livello diff** ....
punteggio.. **tempo impiegato**...
nota ....

ZZAP! PARADE

C'è aria di attesa nell'aria. Le posizioni rimangono stabili e l'occhio è rivolto verso la grande bagarre natalizia. Usciranno nuovi giochi capaci di sconvolgere la vostra vita e la classifica?
Per ora le proiezioni dimostrano una sostanziale tendenza conservativa, le cose all'ufficio elettorale vanno avanti tranquillamente e l'addetto al computo dei voti sonnecchia. Dategli un brivido!

1. (13) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

2. (5) LEADER BOARD
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

3. (1) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

4. (9) INTERNATIONAL KARATE
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 91%

5. (2) WINTER GAMES
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

6. (6) URIDIUM
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

7. (3) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

8. (7) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

9. (10) COMMANDO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

10. (8) PITSTOP II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 91%

11. (4) BOMB JACK
ELITE
ZZAP! PAGELLA 47%

12. (12) SUMMER GAMES II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 97%

13. (17) THE EIDOLON
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

14. (19) SPELLBOUND
MAD/MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 94%

15. (14) RAMBO
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 65%

16. (–) TAU CETI
CRL
ZZAP! PAGELLA 93%

17. (–) BATMAN
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 91%

18. (16) WAY OF EXPLODING FIST
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 93%

19. (–) SUPERBOWL
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

20. (–) BOULDER DASH III
FIRST STAR
ZZAP! PAGELLA 93%

21. (–) MATCH DAY
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

22. (24) MERCENARY
NOVAGEN
ZZAP! PAGELLA 98%

23. (20) ALTER EGO
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

24. (15) KORONIS RIFT
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 96%

25. (–) SABOTEUR
DURREL
ZZAP! PAGELLA 75%

26. (25) BALLBLAZER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

27. (18) FAIRLIGHT
THE EDGE
ZZAP! PAGELLA 90%

28. (–) YIE AR KUNG-FU
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 68%

29. (23) ROCK'N'WESTLE
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 53%

30. (22) ZOIDS
MARTECH
ZZAP! PAGELLA 96%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 – 20123 Milano

THE TERMINAL MAN

RIASSUNTO

Sperduti in un mondo sconosciuto, i superstiti dall'"Arcadia" stanno per essere immolati in una cerimonia sacrificale. Da quando sono stati fatti prigionieri non hanno più avuto notizie di Cross, l'uomo che aveva promesso di salvarli, ma mentre la cerimonia sta volgendo verso la sua orribile conclusione....

THE TERMINAL MAN

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

HAI QUALCOSA CHE MI APPARTIENE VILGARRE
RIVOGLIO QUESTE PERSONE
E TU HAI QUALCOSA CHE VOGLIO CREDO CHE SIA VENUTO IL MOMENTO DI TRATTARE...
ANNULLATE QUESTA CERIMONIA E RISPARMIATE I PRIGIONIERI, PER ORA. DEVO PARLARE CON CROSS
MA MIO SIGNORE! NON PUOI INTERROMPERE LA CERIMONIA! LA COLLERA DEGLI DEI SI RIVERSERÀ SU DI NOI E...
LA COLLERA DI VILGARRE È MOLTO PIÙ VICINA DELLA COLLERA DEGLI DEI, PRETE - E FA MOLTO PIÙ MALE - LA CERIMONIA È ANNULLATA
POCO DOPO, SUL TERRAZZO DEL PALAZZO DI VILGARRE...
COSÌ SOSTIENI CHE QUELLE GRANDI SFERE NEL CIELO SONO DEGLI ALTRI MONDI COME QUESTO - E CHE POSSO ANDARCI.
SÌ, CON UNA SPECIALE ASTRONAVE, COME QUELLA CON CUI SIAMO VENUTI, MA ORA È DISTRUTTA
TROVATEMI UN'ALTRA ASTRONAVE, LA TROVERETE ENTRO 30 GIORNI O I VOSTRI PASSEGGERI MORIRANNO!
IMPOSSIBILE! ABBIAMO TROVATO DELLE VECCHIE ASTRONAVI MA NON POSSONO VOLARE!
C'È QUALCHE ALTRO CIMITERO, OLTRE A QUELLO A SUD, DI QUELLI CHE CHIAMATE 'RELITTI'?
SÌ, A NORD MA SI TROVA NELLA 'TERRA CHE BRUCIA' - POCHI UOMINI TORNANO VIVI: SOLO QUELLI CON LA FEBBRE CHE BRUCIA SOPRAVVIVONO - È LA MORTE VIVENTE!
ALLORA È LÌ CHE INIZIEREMO LA NOSTRA RICERCA..
MA CROSS, ANCHE SE NOI SOPRAVVIVIAMO, COSA NE SARÀ DEGLI ALTRI? COME FACCIAMO A SAPERE CHE QUANDO CE NE ANDIAMO NON LI UCCIDERÀ?

PERCHE' SA CHE SE UCCIDERA' UNO SOLO DI LORO RITORNERO'...
...E RIDURRO' IN CENERE LA SUA CITTA'.
COSI' MENTRE CROSS GUIDAVA JIN E MANDRELL VERSO IL DESERTO...
VILGARRE ENTRO' IN UNA PRIGIONE SEGRETA NEL CUORE OSCURO DEL SUO PALAZZO...
SVEGLIALO
MA MIO SIGNORE, SONO PASSATI SOLO TRE ANNI DALL'ULTIMA VOLTA
SARA' INFURIATO!
SVEGLIALO ALTRIMENTI LO FARO' IO E TI DARO' IN PASTO A LUI!
SI, MIO SIGNORE
KARRIAN-KARRIAN MI SENTI? SONO VILGARRE HO BISOGNO DI TE - KARRIAN
CANE MORTALE, PERCHE' MI SVEGLI? PERCHE' MI RIPORTI NEL TUO INFERNO?
E' IL NOSTRO ACCORDO KARRIAN! DEVI SEGUIRE UN UOMO E UCCIDERLO QUANDO TROVERA' UNA COSA.
POI POTRAI DORMIRE ANCORA - PER ANNI...
NELLA TERRA CHE BRUCIA
DOVE DEVO ANDARE?
BENE ANDRO' - C'E' PIU' MORTE LAGGIU'
E NE PORTERO' ALTRA!

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe